TOMB RAIDER: ANNIVERSARY | TWO WORLDS | MOTORSTORM

GAMERS' WORKSHOP

ЦЕНА 4,99 | БРОЙ 31 | ЮНИ 2007
СПИСАНИЕ ЗА БЪДЕЩЕТО НА ЕЛЕКТРОННИТЕ ЗАБАВЛЕНИЯ

HALO 3 EXCLUSIVE BETA TEST | ELVEON | SHADOWRUN

ISSN 1312-5362

PC MAGAZINE BULGARIA
6 www.pcmagbg.net
юни 2007

Тест на DirectX 10 видеокарти

БЪДЕЩЕТО НА МАСТИЛЕНОСТРУЙНИТЕ ПРИНТЕРИ

S. T. A. L. K. E. R. SHADOW OF CHERNOBYL

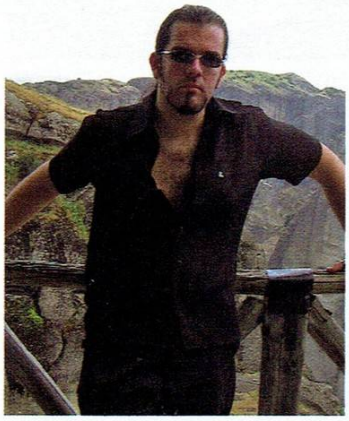
КОЙ ВИ „ГУГЛИРА“?

На диска:
Hell in Vietnam Demo, StarCraft II Trailers, Google Video player, ICQ History Extractor 1.01, Strawberry Prolog 2.92

КАКВА ДЪННА ПЛАТКА ДА ИЗБЕРЕМ?

Тест на AMD и INTEL базирани платки

- Да изберем правилно оборудването в офиса
- 59 начина да подсилите Windows
- Тенденциите и техните убийци



"Истина... истина няма, приятелю. Не и тук. Защото думите могат да бъдат както свързващо звено, така и преграда. А истината, протекла през тях, може да достигне крайната си цел във вид на особено симпатична лъжа."

Истина.

Шест удара по клавиатурата. Седем, ако броим и точката. Седем клавиша и белият лист вече е зареден с някакво магическо усещане за достоверност. А в теб, застанал от другата му страна и движещ очи по изливащите се изпод пръстите ми букви, се надига емоция. Любопитство. Интерес. Страх, че това, което ще прочетеш, няма да ти хареса. Перверзната тръпка от осъзнаването на факта, че се е случило нещо адски сериозно – добро или лошо – защото в нашето време на завоалирана дипломатичност и откровена путьовщина никой не тръгва да ти говори истини директно и доброволно. Освен ако не се е случило нещо *адски сериозно*.

Истина.

Шест удара по клавиатурата. Седем, ако броим и точката. Седем клавиша и тази страница вече е заредена с някакво странно напрежение.

Платон, знаменитият древногръцки философ, има здравословния навик да се ебава със софистите, задето наблягат върху убеждението, а не върху самата истина. В този шокиращо интелектуален ред на мисли си спомням момента от **Федър**, в който Сократ, учителят на Платон, убеждава някакво атинянско пишлеме, че речта е по-добра от всякакъв вид писмено общуване, като в това число влизат не просто поредиците от буквички, но и всякакви картини и илюстрации. Сократ обяснява как древноегипетският бог Тот е изобретил хазарта, аритметиката, геометрията, астрономията и писмеността. След това стоварил изобретенията си пред Там – великият властелин на боговете – със закономерния луд блясък в погледа, присъщ на всеки, създал серия от гениалности за норматив, и попитал шефа си кои точно от тях да даде на египтяните. Там се оказал широкоскроен пич и разрешил на Тот да стоварва на бедните хорица всичко в комплект. С едно важно уточнение. Великият властелин отсъдил, че писмеността е "фармакон" – нещо като думичката "drug", означаваща както зловреден наркотик, така и полезно лекарство. Нещо, което може да лекува, но може и да убива. Според Там писмеността щяла да позволи на хората да разширят обема на паметта си (което си е жив ъпгрейд) и да обменят информация. Но наред с това щяла да ги накара да разчитат твърде много на тези външни средства. Собствената им памет щяла да закърнее. Писаният текст щял да замени хорските умове. Най-голямата уловка обаче била, че писмеността не може да учи. Не можеш да й задаваш въпроси, а тя не може да се защитава, когато хората не я разбират правилно или я представят погрешно. Писаното слово дарява хората с нещо, определяно от Там като "измамно познание" – заблуда, че всъщност разбират нещо, че виждат нещо отвъд буквите.

Което автоматично повдига въпроса може ли този текст да замести възможността да седнеш срещу мен, да погледнеш в очите ми, да *чуеш* какво имам да ти казвам. Способно ли е всичко, изписано на следващите страници, да ти представи *нас* – мислите, емоциите, страховете, странното ни чувство за хумор? Или всичко, което сме искали да ти кажем, се е изродило, подобно на онази детска игра на развален телефон, в която всеки прошепва нещо на другарчето си, докато накрая последният в редичката изплюе пред компанията мутиралата из ушните канали първоначална думичка и всички се смеят много. В нашия развален телефон емоциите прошепват нещо на мислите ни, в мислите – на база на личния ни речников запас – се оформят думи и изречения, пръстите ни нашепват изреченията на белия лист, белия лист нашепва думите на очите ти, мозъкът ти ги разшифрова и споделя с емоциите ти... нещо. Може би нещо съвсем различно от онова, тръгнало първоначално по веригата.

Истина?

Истината на тази страница, на *всяка* страница, всъщност е *измамното познание* на Там. Истината е, че винаги, когато пишем за теб, се опитваме да си представим реален диалог с реална личност. Любимата ни метафора по темата е как сме седнали на по биричка и си говорим за игри. Без да осъзнаваме, че диалогът всъщност е монолог. Че текстът не може да отговори на резонен въпрос в стил *"Абре, Снейк, к'ви са тия глупости, дето ги пишеш?!"* Че нашите емоции понякога не докосват твоите емоции по първоначално закодирания в думите ни начин.

Та истина... истина няма, приятелю. Не и тук. Защото думите могат да бъдат както свързващо звено, така и преграда. А истината, протекла през тях, може да достигне крайната си цел във вид на особено симпатична лъжа.

Но знаеш ли, тук все пак можеш да намериш нещо адски много приличащо на *истина*. Една наша GW-истина, способна да надскочи ограниченията на този редакционен *фармакон*. Истината, че те обичаме адски много и ни е адски приятно, когато усещаме, че се забавляваш в нашата компания. А това, скъпи приятелю, е истина, способна да надмогне ограниченията на всеки текст, всяка илюстрация, всеки графичен елемент, всяка цифра. Истина, която вече девет години превръща това списание в магия. Нали?

-Snake

GW

Кодът Ви за
www.Games.BG

ZBGN-C1UE-SRDZ-BXC4

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Съдържание

Enter

6 Новини

9 Календар

10 igrata@games.bg

11 Око да пипне

12 Писма

Превюта

14 Universe at War

16 Overlord

18 Savage 2: A Tortured Soul

19 Medieval II: Total War Kingdoms

20 Obscure 2

21 MotoGP '07

Features

22 Starcraft II

28 Elveon

32 Halo 3 Beta Test

34 БГ гейм индустрията

36 Пиксели върху хартия

39 Tomb Raider Anniversary

44 Shadowrun

Highlights

Reviews

48 Monster Madness: Battle for Suburbia

49 Two Worlds

52 Forza Motorsport 2

54 MotorStorm

56 Pirates of the Caribbean: At World's End

58 Odin Sphere

60 Dawn of Mana

61 Touch the Dead

62 Attack on Pearl Harbor

63 Shrek the Third

64 Day Watch / Alpha Prime

65 Art of Fighting Anthology / Karous

Stuff

66 Versus

68 Профил - Shiny

72 N00bzor

75 Книги

76 Аниме

79 Кино

82 Комикс

Играя: на изпий за норматив шест бутилки J&B, открадни шамандурата, качи се на Олимп да се бориш с тате и някои други неща, заради които Гърция вече никога няма да бъде същата...
Гледам: си новата алуминиева доврама, отпрупаните в центъра на хола мебели и циркулиращи из дома ми майстори
Слушам: Zdob si Zdub, Kult Shock, Flogging Molly, Celldweller, Knorkator и - шокиращо - Шопската салата в гръцка дискотека
Чета: Последен патрул
Ако имах една дванайска зърглинги, бих... им споделил, че Ай'м туу Стар фор дис Крафт

snake@games.bg

Играя: Halo 3 beta
Гледам: Shrek 3 (по принуда), Pirates of the Carribean (почти по желание), Iron Maiden концерт (иска ли питане!)
Слушам: Вилнеещи зъболекарски машинки
Чета: Граматика за всички

Ако имах една дванайска зърглинги, бих... ги заровил, че са много грозни.

aldim@games.bg

Играя: Shadowrun, Forza Motorsport 2, Monster Madness, Tomb Rider:Legend, N3, Earth Defence Force 2017
Гледам: гръцки изгреви на плажа
Слушам: Celldweller, Kultur Shock, Junkie XL, Marilyn Manson
Чета: "Пустош", "Трите карти"

Ако имах една дванайска зърглинги, бих... тръгнал по Витошка крещейки: "ZERG RUSH!! KEKEKE!!1"

doomy@games.bg

Играя: GTA: SA, Starcraft, Diablo 2, Fallout 2
Гледам: Каквото давам в което и Iron Maiden
Слушам: Iron Maiden, Marilyn Manson, Type O Negative и... Iron Maiden
Чета: Форуми

Ако имах една дванайска зърглинги, бих... ги завел на концерта на Maiden да прочистят популацията

wolf@games.bg

Играя: Tomb Raider Anniversary, Immortal Throne, God of War, Ico, Alpha Prime, Dirt demo,
Гледам: Новите и за съжаление глупави костенурки нинджа и Пиратите. И други неща
Слушам: новия албум на Chemical Brothers, Year Zero, Georgy Vasilevich Sviridov
Чета: си конско на безкрайното ми безразсъдство

Ако имах една дванайска зърглинги, бих... да им намеря по една зерлинга?

koralsky@games.bg

Играя: World of Warcraft, различни Nintendo DS игри
Гледам: Умно
Слушам: Maximum the Hormone, Iron Maiden, Sisters of Mercy, преоткрих "Te quiero puta" на Rammstein
Чета: Малоумните групи, които Snake "Слуша", надявам се до следващия брой да съм достатъчно зрял, за да мога и аз да ги "Слушам" Оо

Ако имах една дванайска зърглинги, бих... ги изчакал докато станат 300, ще ги науча да мучат "This is STARCRAFT!" и ще ги пусна да бръмчат из Банишора.

whisper@games.bg

Играя: Space Force Rogue Squadron, Pearl Harbour, Luxor
Гледам: Карибски пирати 3, TMNT
Слушам: Lisa Gerrard, Dead Can Dance, Fiona Apple, когато съм в настроение DnB
Чета: Кръстоносци на Сенкевич

Ако имах една дванайска зърглинги, бих... ги дал на някой който знае какво да прави с тях.

mrak@games.bg

Играя: Halo 2, Blood Omen 1
Гледам: Пиратите, Спайди, Battlestar Galactica (омг капс!)
Слушам: дъжда по капандурата
Чета: Последния патрул, седмия Малазан, КОМИКСИ!

Ако имах една дванайска зърглинги, бих... ги мутирал в "изключително мощни подвижни бомби"

roland@games.bg

Играя: Two Worlds, Oblivion, Stalker, Gothic 3, Dreamfall: The Longest Journey
Гледам: Zodiac, Карибски пирати 3, Black Hawk Down, Maiden на живо, Тутурутка
Слушам: GOA месец: Andromeda, Aniki, Astrix, Aum Project, Bizzare Contact
Чета: Philip Dick - Do Androids Dream Of Electric Sheep?

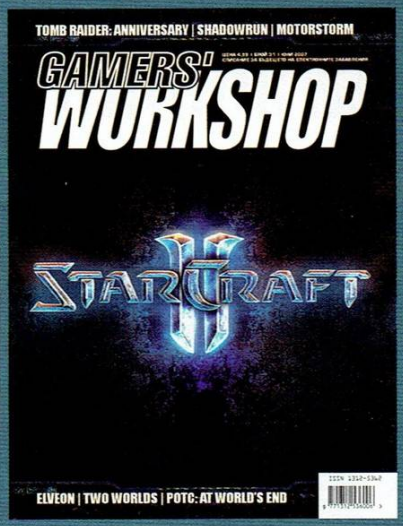
Ако имах една дванайска зърглинги, бих... ги поразходил в Парламента. Разбира се, ще са озверели от глад.

shraik@games.bg

Играя: Virtua Fighter 5, Odin Sphere, Karous, Alpha Prime, WE 10 и баскетбол в малкото дни, в които не вали
Гледам: 300, Zodiac, A Stranger of Mine, First Blood, Escape from New York, Hot Fuzz, Kagemusha, Hanging Garden, Death Note
Слушам: Placebo, Company Flow, Cannibal Ox, Mario Ranieri, Pendulum, Sun Project
Чета: отново не ми остана време за нещо различно от списания

Ако имах една дванайска зърглинги, бих... нападнал Night Elf-ите на момента!

jeru@games.bg



Брой 31 Юни 2007

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симеон Цанев

дизайн
Ясен Стойнев - **Jeru**
Диляна Динева - **Dee Dee**

Отдел "Реклама"

02/944 99 98
02/944 98 98

Марина Савова
директор реклама
+359 898 439 909
marina.savova@mail.bg

Ангелина Бончева
+359 886 460 563
linachka@abv.bg

Веселин Велев
+359 898 633 337
vesselin.velev@gmail.com

Global films

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Александър Димитров - **AlDim**
Антон Дишков - **doomy**
Бойко Ангелов - **Fall-From-Grace**
Боян Боянов - **KillaH**
Георги Динчев - **Meg**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**
Емил Вагенщайн - **Wolf**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Илиян Илиев - **Whisper**
Камбер Хасан - **Detonator**
Камен Макс Дончев - **MrAK**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**

Комикс
Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател
Хоумлан ЕАД

Gamers' Workshop е списание за геймърският елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Стефан Караджа" 7Б
тел.: (+359) 885906504 (+359)2 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http://www.games.bg

печат
Алианс Принт

Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Рубриката води: SHRAiK

Aliens

Започнаха да изскачат детайли и около предстоящата игра по Пришълците, разработвана от *Gearbox*. Недей да бъркаш това заглавие с RPG-то по Пришълеца, което очакваме от *Obsidian*, въпреки че в крайна сметка франчайзът е един и същ. Ето какво заяви основателят на *Gearbox* Ранди Пичфърд пред шведския портал *Gamereactor*: *"Играта се върти около превръщането на главния герой в колониален пехотинец и всичко, свързано с този процес."* Според него има сътрудничество между екипите на *Gearbox* и *Obsidian*, въпреки че двете игри ще бъдат коренно различни. *"Хора от нашия екип обменят информация и опит с тях"*, бяха точните думи на Пичфърд.

Не е учудващо, че са се спрели на пехотинеца. Не е и лошо. Може пък да видим и някакви наченки на екипен екшън в стил **Republic Commando**. Дано само играта да бъде достатъчно плашеща, за да се спази традицията. Другият *много* любопитен момент е дали *Gearbox* няма да се възползват от Unreal 3-енджина, който наскоро беше закупен от *Sega* (които пък притежават правата за всички **Alien**-игри).

НОВ NFS

Поредният **NFS** се задава със страшна сила. Появата му беше официално потвърдена от *EA*, а играта ще носи името **Need for Speed ProStreet**. Подробностите са все още мъгляви, но отсега се знае, че колите този път ще се чупят сериозно и това ще влияе пряко на геймплея. Тоест, очаквай намалена аркадност.

ProStreet се прави от ванкувърците *Black Box* и го чакаме някъде през късната есен. Всички възможни платформи ще бъдат ощастливени: *PS2*, *PS3*, *Xbox 360*, *DS*, *PSP*, *Wii* и дори мобилните телефони. Вече и ние не знаем накъде точно се движи тази поредица. Все по-честите **NFS**-и стават и все по-посредствени. Като последния **Carbon** например, който беше доста кратък и не особено оригинален.

WorldShift

Нашите момчета от *Black Sea Entertainment* най-после обявиха новата си игра – **Worldshift**. Авторите на земетръсния **Knights of Honor** ни готвят стратегия в реално време от ново поколение. Ето официалното съобщение:

"**Worldshift** е кибер-фентъзи RTS, ситуирано в едно далечно и мрачно бъдеще, където днешната цивилизация е само мистериозна изчезваща легенда. *Black Sea Studios* отново ще представят едно напълно различно и неизследвано лице на RTS-жанра и дълбок пристрастяващ геймплей. Играта се разработва от много време и в близко бъдеще ще има все повече анонси."

Задължително посети официалния сайт, има вече качени интересни шотове и арт:

www.worldshift-game.com

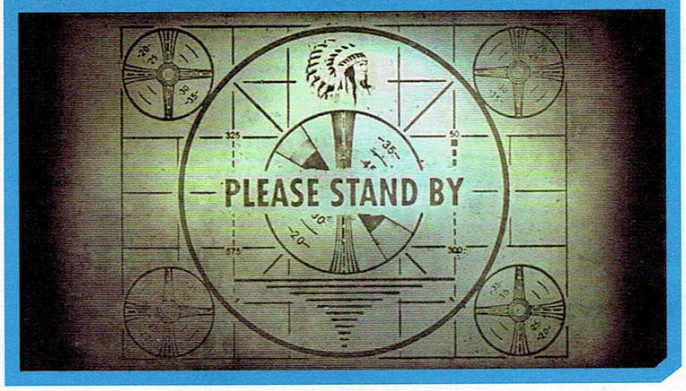
От въпросния научаваме няколко жизненоважни неща. В **Worldshift** ще можем да играем с една от трите налични страни – *Хората* (живеят в пет независими Мегаполиса, разпръснати по цялата територия на земята); *Племената* (по-простовата като технологии раса, населяваща огромните пустинни зони, приятно свирепи пичове); *Кошерът* (никой не знае откъде са се появили, кои са и какво искат). На Земята е настъпил Апокалипсис, след като в нея се блъска огромен обект – The Dark Shard. Хората, които са се спасили, живеят в петте града. Останалите са били променени завинаги от енергията, която The Dark Shard излъчва.

Можем да очакваме огромни мелета с много единици на екрана и уникален кооперативен мултиплейър срещу компютъра (определян от *Black Sea* като "най-добрия, правен някога"). В **Worldshift** няма технологично дърво със стотици ъпгрейди. Вместо това играчът ще трябва да намира множество предмети и реликви по картата, с които ще променя тактиката си и геймплея така, както му харесва на него.

Абе звучи много интересно. Очаквай подробности. Евала, *Black Sea*, и успех!

FALLOUT 3

Доживяхме го тоя тийзър на **Fallout 3** в крайна сметка. Той не показва много, но въпреки това сме обнадеждени от видяното. И от чутото, впрочем. Според *Computer and Videogames* клипчето е правено с енджина на играта. Тийзърът смесва по прекрасен начин олдскуул джаз атмосфера, с тъжна постапокалиптична обстановка. Камерата започва движението си от вътрешността на разпадащ се камион, за да ни покаже в последствие околния отровен и увяхнал свят. Някъде тогава ще настръхнеш от кеф, чувайки прословутото "War. War never changes" на любимия ни Рон Пърлман. В този ред на мисли – нали не си забравил, че към каста ще се присъедини и Лилъм Нийсън. **Fallout 3** се прави от *Bethesda*, а споменатият по-горе енджин, е силно модифициран **Oblivion**-ски такъв. Ако падаш от Марс, **Fallout**-серията е една от най-големите класики в историята на видеоигрите, която по неповторим начин смесва брилянтен сюжет, нелинеен геймплей и незабравими персонажи. Нямаме търпение да чуем нови подробности около този интригуващ проект, който се разработва за *PC*, *PS3* и *Xbox 360*.



Assassin's Creed

Ubisoft най-сетне обявиха премиерната дата на дългоочаквания **Assassin's Creed** – ноември 2007. Играта излиза едновременно за *PLAYSTATION 3*, *Xbox 360* и *PC*. Очаква се и специално издание в ограничени количества. Ето какво ще откриеш в него: солидна метална обложка; комикси върху играта от кретените Penny Arcade; фигурка на главния герой Алтаир; гайд за различните видове стратегии в играта; трейлъри, документални и други филмчета. Брутално просто. Ако си оня "падналият от Марс" в горната новина:

Действието се развива през 1191 г. – разгара на Третия кръстоносен поход в Светите земи. Играчът поема по тихите стъпки на невероятно атлетичния и ловък убиец Алтаир и ще има възможност "с действията си да промени хода на историята в тези смутни времена". За целта неговата секта от убийци иска да сложи край на кръвопролитията, като прочисти основни фигури и от двете страни на барикадата.

SIN CITY: THE GAME

Любимата ни вселена на **Sin City**, плод на неповторимите комикси на Франк Милър и хитовия филм на Робърт Родригес, има сериозен повод за радост. Тя ще получи своя собствена уникална видеоигра! Британският портал *MCV* съобщи, че *Red Mile Entertainment* са закупили пълните права за франчайза, а това включва както графичните новели, така и културовата лента. Това означава, че пичовете ще имат максимална свобода при направата на играта. Франк Милър ще бъде активен сътрудник в разработката на заглавието и не крие въодушевлението си: *"Пренасянето на* **Sin City** *в света на видеоигрите е нещо много вълнуващо, защото то ще ни даде нови начини да привлечем още публика за него."*

В момента има множество проекти за игри по филми, в миналото също е имало редица, много от тях неуспешни, както и сам знаеш. Ние обаче имаме големи надежди относно **Sin City: The Game** заради уникалната визия, великолепните персонажи и динамиката във филма и комиксите. Очаквай подробности веднага щом се докопаме до тях.

Silent Hill 5

Появиха се нови слухове за направата на **Silent Hill 5**. Според американското списание *EGM* можем да видим петата част още в края на 2007-ма. Изданието посочва още, че играта се прави в Съединените щати, а не в Япония. Нова информация също така е, че освен за *PS3* (първоначалните слухове говореха за *PLAYSTATION 3* ексклузив) евентуалния **Silent Hill 5** ще се появи и за *Xbox 360*. Коледен рилийз звучи логично, но от друга страна толкова малко се знае за играта на този етап, че според нас подобна празнична радост няма да ни сполети.

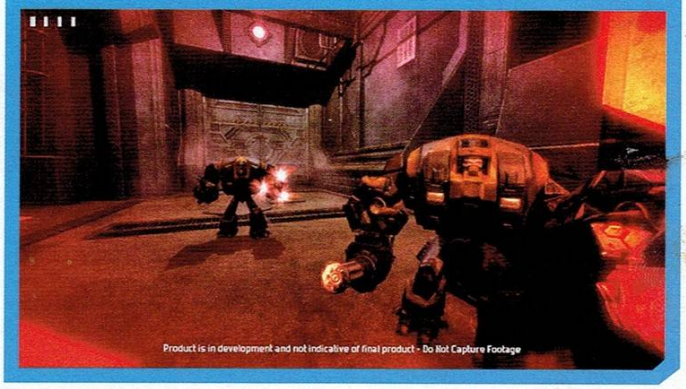
Серията **Silent Hill** е културова за поколения геймъри и се радва на някои от най-силните моменти в игралната история. Единственото, но особено радващо обещание за **Silent Hill 5** е, че тя няма да изневери на поредицата и ще наблегне най-вече на психологическия трилър.

Halo 2 Nude Patch

Halo 2 за *Vista* няма да види бял свят скоро. Добре, че си имаме прес копие, да му се радваме. *Microsoft* разкриха, че забавянето на играта е породено от откриването на частични голотии в продукта (*Кортана по текстури?! – бел. Snake*), които не са били уловени от ESRB при поставянето на крайния рейтинг в заглавието. Така че е трябвало тези поразголени кадри да бъдат отстранени преди **Halo 2** за *Vista* да бъде пусната на пазара. Интересно. Май са лишили Корала от порция свежи женски гърди, или пък от някой крайно косат мъжки задник.

HOB RIDDICK

Ето как една невинна клюка се превърна в официална информация: *MCV* категорично потвърди, че лудите скандинавци от *Starbreeze* ще ни зарадват с нов **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Как така ще е нов, пък ще се казва по същия начин ли? Добре де, успокой се – заглавието всъщност е **Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**, но по същество това ще е римейк на оригинала за конзолите от ново поколение. Почакай, има още. Соло-кампанията ще е по дълга с цели 40%, като те ще се развиват на борда на гигантския кораб Dark Athena. Заедно с това е предвиден и изцяло нов мултиплейър режим, наред с добре познатите ни странични коментари и бонусчета. Еми страхотно. Не е изцяло нова игра, но пък нови дрешки, доста нови нива, игра в мрежа... добре си звучи. *Starbreeze* твърдят, че **Assault on Dark Athena** ще излезе още преди края на годината и ще се възползва в максимална степен от мощта на *PlayStation 3* и *Xbox 360* (без версия за *Wii*, представяш ли си?!).



Deus Ex 3?

Шефът на *Eidos*-Франция Патрик Мелоа обяви пред телевизия МузикПлюс, че компанията вече е започнала сериозна работа по нова игра във вселената на **Deus Ex**!

При това – почти със сигурност става дума за директно продължение на не особено успешната **Deus Ex: Invisible War**, а не просто за нещо, циркулиращо около франчайза, в стил **Project Snowblind**. Ако всичко върви по план, играта ще бъде изцяло направена от *Eidos-Montreal*. В момента 40 души от екипа са започнали работа по заглавието. Точните думи на Патрик: *"За студиото продължението е пръв приоритет!"*

Може би не знаеш, но **Deus Ex** е *любимата* игра на списващия тази рубрика, една от *най-любимите* на Главния и *много любима* на повече от половината ни екип. Освен това е абсолютна класика, заемаща почетно място в Топ 10 на най-добрите игри за всички времена според

КУНКА В АКЦИЯ

Еврокомисарят за защита на потребителите Кунка Мегленева, простете (простеем!, както отговаря един познат), Меглена Кунева, даде точно една седмица на *Microsoft* да излязат с официално становище как смятат да се справят с един от проблемите на новия *Xbox 360*, а именно – надирането на дисковете. Еврокомисарката ни определено е решена да стигне до дъното на проблема. Изказването е направено в Холандия, след пускането на специален материал за окепазяването на дисковете по местна телевизия и след хилядите оплаквания на холандски граждани във връзка с проблема. *"След като получа отговор, ще прецениим как да действаме оттук нататък."* Кунева заяви още, че ако трябва, ще предприеме всички необходими правни мерки, които са в нейната юрисдикция. Браво, Кунке, ъъъ, Мегленке, с теб сме! Без майтап, напълно я подкрепяме и чакаме отговора. И простеем междувременно.

редица чуждестранни класации (наградите ще ти ги спестя, защото са твърде много). Адски сме развълнувани от информацията, дано да се справят пичовете. Едно предупреждение отрано: Имай едно наум, че двамата "Илюминати" зад първия проект – великият Уорън Спектър и големият Харви Смит – няма да имат нищо общо с това продължение.

В кухнята на Atlus Co.

Сухите летни месеци се оказват бая плодородни за RPG гийковете. Не само заради множеството задаващи се заглавия от жанра, но и благодарение на колегите от RPGamer, които въобще не си и мислят за почивка. И вместо да се пекат по плажовете в LA са обиколили де що студия занимаващи се с жанра има из калифорнийския град и се ги подложили на кръстосан разпит. Ето и малко от по-интересното инфо, което са успели да измъкнат от така любимите ни *Atlus*.

Първото нещо, привлякло вниманието ни е *PSP* римейкът *на GBA* RPG-то **Riviera: The Promised Land**, който разпространителите явно са взели доста насериозно, защото освен подобрената графика ще има и напълно озвучени на японски и английски диалози! Като изключим чисто техническите подобрения, *Atlus* обещават, че ще пипнат и геймплея, за да заинтригуват и старите фенове на играта.

В момента студиото се труди усилено и над транслацията на последната част на не особено популярната у нас **Growlanser** поредица. Името ѝ е **Heritage of War** и сторито няма да е директно свързано с миналите части от франчайза. Което си е добра новина, защото атлусци засега нямат намерение да издават в Европа и САЩ по-старите **Growanser** игри.

Безспорно най-интересното заглавие от каталога на фирмата е **Shin Megami Tensei: Persona 3**. Превеждането ѝ е към своя завършек, като *Atlus* са доволни, защото са успели да изчистят доста лафове, които на английски просто не са звучали добре и са ги заменили с по-адекватни за публиката извън Япония такива. Лошата новина, е че отново ще останем ощетени и **Persona 3: Fes**, която се появи през Април в Страната на изгряващото слънце и включваше тонове екстри спрямо оригинала, почти със сигурност няма да се сдобие с европейска премиера.

Добра новина е и че специалното издание на **Magna Carta: Tears of Blood** явно се е продало добре, защото *Atlus* са решили да издадат и **Persona 3 Deluxe**, който ще включва цветен артбуук и CD със саундтрака на играта.

НОВ PSP

Първите слухове за появата на нов изцяло подобрен вариант на хендхелда на *Sony* – *PSP* (*Playstation Portable*) – датират още от март. Сега *Kotaku* са се добрали до нова, много интересна информация около тези слухове, благодарение на вътрешни източници в *Sony*.

Според инфото наближава времето, в което новата версия ще излезе на пазара. Не става дума за *PSP 2*, а просто за по-качествен римейк. Хардуерът ще е същият, с някои подобрения.

Първо, новото *PSP* ще е доста по-тънничко от оригинала. Ще разполага с нов LED-екран, по-малък, но с по-добро качество на картината. Благодарение на него се очаква батерията да издържа 4 пъти по-дълго! Новата версия на UMD драйва ще работи по-бързо и ще е с капацитет 8Gb. Налични са преработени и подобрени бутони. *Sony* все още се чудят дали да вкарат вградена камера в продукта, или не. Вероятно няма да го направят, защото цената ще скочи. Тъчскрийн няма да има. Цвят: черен. Няма си име още, милото (*PSP Slim*?). Дата за излизане на пазара? Засега се сочи август или септември. Цена: около 170$. Очакваме официално представяне следващия месец. Данните са на *Kotaku*, *Sony* са отказали коментар. Добри вести, дано да са верни.

OMG!

42-годишният англичанин Дейвид Уилямс беше арестуван по особено абсурден начин в дома си близо до Манчестър. Човекът е получил серия от досадни и заплашителни обаждания по телефона, затова се обадил на полицията да изпратят хора на място и да им обясни ситуацията. Полицаите дошли и позвънили, но Уилямс не ги чул. Започнали да обикалят къщата и в една осветена стая видели човешки силует с 2 пистолета в ръце. Влезли с взлом, стресирали зверски двете му деца, почнали да размахват пистолети, съборили го на земята, сложили му белезници и през цялото време не спирали да крещят, *"Къде са оръжията?"*.

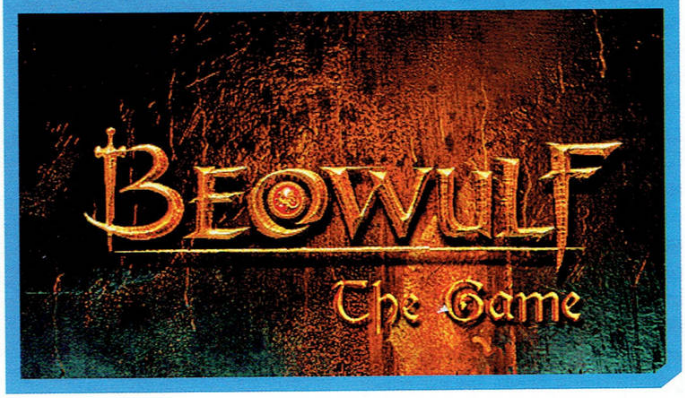
Експедитивността им обаче се превърна в обект на злобни шеги из цяла Англия, след като се оказало, че Уилямс е собственик на магазин за видеоигри, а силуетът с пистолетите всъщност е кукла на Лара Крофт в човешки ръст, която той смятал да пусне в продажба по *eBay*. Веднага след нахлуването, вместо да се извинят, разярените куки го прибрали в ареста за 13 часа. Госпожица Крофт пък е конфискувана. *"Щеше да е адски смешно, ако не беше толкова ужасно всъщност"*, споделя Дейвид. Полицаите твърдят, че са действали по стандартната процедура в такива ситуации, Уилямс твърди, че ще заведе дело в най-скоро време. Цирк.

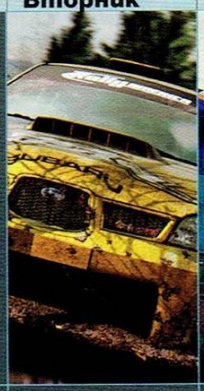
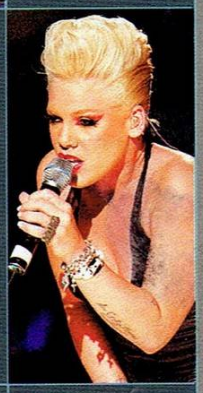
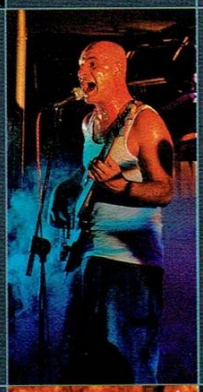
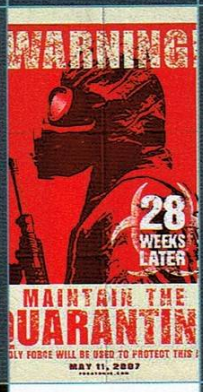
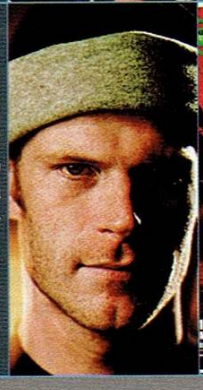
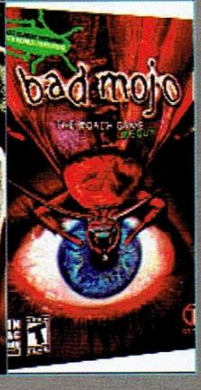
© Ray Bradbury

ИГРА ПО BEOWULF

Ubisoft обявиха, че ни готвят игра по очаквания от всички с огромно нетърпение филмов хит на Робърт Земекис – **Beowulf** (Анджелина Джоли, сър Антъни Хопкинс, Джон Малкович). Тя трябва да е готова за коледните празници, а филмът малко преди това. Все още *Ubisoft* не са ни показали никакви материали (артове, геймплейни филмчета, трейлъри), но за сметка на това направиха едно много важно изявление: "**Beowulf** ще преоткрие Hack and slash-жанра!". Ех, чудничко би било направо.

Както знаеш, филмът ще следва плътно древната легенда за Беоулф, а Джоли и Хопкинс ще вземат участие и в играта. Дебнем!



Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
Юни ЮЛИ				**15** Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer - All; Бандата на Оушън 3 - Киноппремиера		**17** Нортхамптън (Англия) - Надигравне с награди, българска народна и поп-фолк музика на живо. Нямаме идея защо го включихме това, честно.
18 Концерт на Dismember - Джеймс Балуер 76; Концерт на Placebo - Зимния Дворец; Черни Дни - DVD Премиера	**19** Colin McRae: DiRT - PC, Xbox 360; Представяне на новия брой на Gamers' Workshop в радио rfi (103.6 MHz)	**20** Концерт на Exploited и Ъпсурт - Зала Универсиада; имаме съмнения, че единият от Пласибо не беше гей, но още ги обмисляме	**21** Последният крал на Шотландия - DVD премиера; Последният крал от един чейндж на Витошка - съдебна премиера	**22** SingStar - PS3; Hour of Victory - Xbox 360, PC; Grindhouse: Planet Terror - кино премиера; Alpha Dog - кинопремиера	**23** Концерт на iLL Nino - Зала Христо Ботев	
	26 Концерт на Уикеда - Алкохол; Вавилон - DVD премиера	**27** Умирай Трудно 4.0 - кинопремиера	**28** Долината на Цветята - DVD премиера	**29** The Darkness - Xbox 360, PS3; Overlord - Xbox 360, PC; Tenchu Z - Xbox 360; Концерт на Motorhead - Каварна; Концерт на Tom Morgan - Клуб Ескейп	**30** Концерт на Manowar - Каварна	**1** Концерт на Pink - Стадион Академик; Двама фенове на героичния метъл са объркали ивентите и скандират "Kings of Metal" от първия ред. Пинк е по-грозна от Джоуи ДиМайо, което поддържа заблудата им за дълго.
2 FlatOut: Ultimate Carnage - Xbox 360		**4** Концерт на Marlyn Manson и Type O Negative - Стадион Академик		**6** Всички на Сърф - кинопремиера; 28 Седмици по-късно - кинопремиера		**8** Bad Mojo Remix - PC
9 Ninja Gaiden Sigma - PS3. Лигавщини. Искаме нов Dead or Alive Xtreme с Хаябуса по прашки.				**13** Manhunt 2 - PS2, PSP, Wii; Junkie XL - Клуб Ескейп; Хотелът на Ужасите 2 - кинопремиера		

IGRATA@GAMES.BG

От: **GW Team**

Дойде време да научим повече за теб. Да ти дадем възможност да прекрачиш непреодолимия бял лист, който ни дели, и да ни разкажеш за себе си. Правилата са прости. Отговаряш на долните въпроси, изпращаш ни писмо на igrata@games.bg и се надяваш да си участникът с най-много правилни отговори за месеца (ако пък има повече от един играч с еднакъв максимален резултат, златна Съдба ще се намеси с една малка томболка за определяне на щастливеца). Победителят печели оригинална игра от PULSAR и... възможността да се представи на всички ни/ви с кратко интервю и снимка. Да получи своите петнадесет минути слава, да се потопи в светлината на прожекторите и вече никога да не бъде същият.

Веднъж на шест месеца ще се тегли и голямата награда – абонамент за най-доброто списание на българския пазар. Нашето демек. За да можем да сме си заедно в добро и зло, докато смъртта ни раздели, можете да целунете... ох, добре де – попрекалихме, ще минем и без интимности.

Така че – успех, приятелю. Славата те очаква тук, на тази страница, след точно един месец. Не се колебай.

1. Каква е основната задача на Рейн в **Bloodrayne 2**?

А) Да убие Кейгън и неговите деца
В) Да спре Бримстонската секта
С) Да прекърши идеята на вампирите да убиват хора
D) Да убие Ферил

2. Baldur's Gate 2: Аз съм единственият персонаж принадлежащ към раса, на която ти никога няма да бъдеш представител. Аз съм „острие". Трябва да покажеш силни следотърсически способности само за да ме откриеш. Аз съм:

3. Джорд Стобард е главен персонаж в игралната поредица?:

4. От коя игра е показаният скрийншот?

5. С коя игра би асоциирал името на Кърт Хектик

А) Alone in the Dark
Б) MDK
В) Shenmue
Г) Blood 2

6. Peacemaker е компютърна игра, която цели да запознае играча с проблемите на реален военен регион някъде по света. На кой конфликт е базирана играта?

7. Conker's Bad Fur Day беше пуснат в продажба за Nintendo 64 през 2001. Как се нарича следващата Conker игра, издадена четири години по-късно за Xbox?

А) Conker: Live & Reloaded
Б) Conker: Gone Nutty
В) Conker's Worse Fur Day
Г) Conker The Squirrel 2

8. От коя игра е показаният скрийншот.

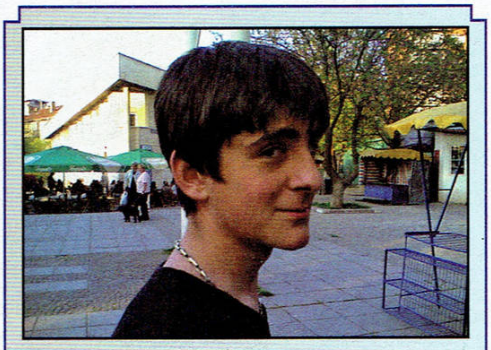
9. Кое от изброените заглавия има най-големи заслуги индустрията да достигне до моментния си стадий на развитие

А) Virtua Tennis
Б) Breakout
В) Pong
Г) Curveball

10. Tower rush-ът в Warcraft III е популярна тактика при:

А) Human Alliance
Б) Orcish Horde
В) Night Elf Sentinels
Г) Undead Scourge

Отговорите от предишния брой: **1** – Б/; **2** – Хедър; **3** – Vakyr; **4** – Rocket Knight Adventures; **5** – Wolfenstein: Enemy Territory; **6** – Daikatana; **7** – В; **8** – Heretic; **9** – Г; **10** – А



Новият ни победител е Масиво Сава Петров Кисьов, познат в сайбър света като ORB69. С бързина и точност, той успя да свали с добре премерени изстрели правилните отговори. Наградата му, любезно предоставена от Пулсар, е оригинален **Lineage 2**. *С което деловата част приключва и петнадесетте минути слава на Марио започват:*

1. Топ 5 на любимите ти гейм заглавия?

God of War 1& 2 - Тези игри са боговете в гейминга, а аз съм силно набожен.
Metal Slug - Кретения без граници - отиваме си.
Quake 2 - Some classics never die!
Fable - Както вече казах аз съм силно набожен
Diablo 2 - Религията ме кара да почитам и дявола...

2. Какво би променил в Gamers'Workshop**, ако беше Главен редактор за един ден?**

Ми щях да върна системата на оценяване със сравненията.

3. По колко часа играеш на седмица?

Докато не ми се образуват мазоли на пръстите или не замирише на изгоряло (от компютъра).

4. Други ентъртеймнет институции, от които се интересуваш?

Photoshop, maya, 3dmax и симулиране, че не съм гиик.

5. Трите ти желания към Златната Рибка?

"Desert eagle", оптика и неплокатимо алиби.

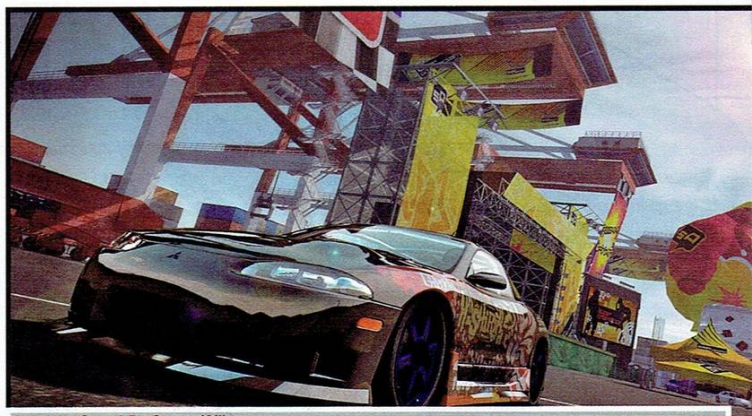
6. Най-ценното притежание в гейм-колекцията ти?

Тук ще се въздържа от отговор, поради евентуална акция от НСБОП.

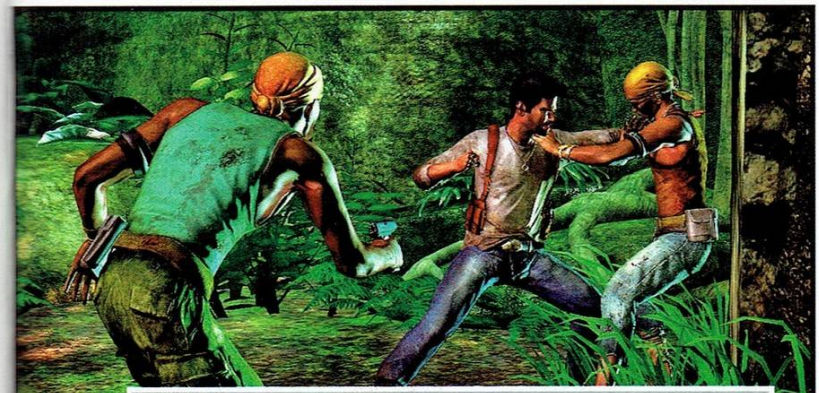
7. Ако разполагаше с неограничен бюджет, каква игра би създал?

The ultimate Furst Person Shit слагаш в малкия си джоб всички от жанра с името **"Double Dice"** ама направо съм БОГ беее!!!

Ninja Gaiden Sigma (PS3)
Рио Хаябуса. По-красив, по-надървен и много по-функционален. Третият ни стейшън вече се поти при мисълта за срещата си с новия Гайден.



Need for Speed ProStreet (All)
То си беше ясно, че Нуждата от Скорост ще ни преследва всяка година. Както са тръгнали нещата обаче, Нуждата застрашително отива към голяма.

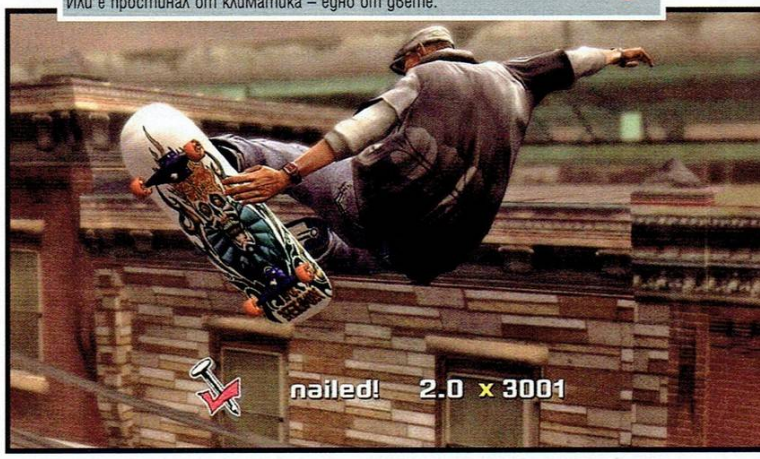


Uncharted: Drake's Fortune (PS3)
Дежа-ву от **Flashback**... Ох, чувството премина. Което не пречи **Drake's Fortune** да бъде една от надеждите на *PS3*. Много красива графика. Желаем я.

Medal Of Honor Airborne (PC, PS3, Xbox 360)
War. War Never Changes. Ама защо и да се променя, като продава... Но тук, тук имаме нещо ново – парашутчета. Уф, тях пък ги имаше още във втория експанжън на **Medal of Honor**. Ми значи нямаме голяма новост, сори.

Nights Journey of Dreams (Wii)
Едно от заглавията, което спомогна *Sega Saturn* да бъде най-любимото късче хардуеър на нашия отговорен. Продължение за *Wii*. Жена му може да забрави личната си конзола.

Tony Hawk's Proving Ground (Xbox 360, PS3)
Опитното поле на Тони от Ястребино. Ясен трепери от нетърпение. Или е простинал от климатика – едно от двете.



Conan (Xbox 360, PS3)
Житейската философия на Конан, завъртяна около *бой, ядини, ибани и пиини* напомня удивително много за нашата. Минус първото – 'щото ни е страх от батковците, второто – 'щото сме на диета, и третото – 'щото направиха от публичния до офиса пицария, деебим и у градоустройствените планове. Което не ни пречи да си чакаме страстно играта.

Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus (PC, PS2, Xbox 360)
Нов **Фентъзи Стар**. Стар Фентъзи Нов. Все Същите Глупости. Май само Корасча още има някакви надежди, че от тази игра ще се получи нещо.

ПОЩА

От: -lexas-

Не знам дали ще прочетеш това,което съм написал. Много ми се иска да го прочетеш, а ако решиш и да го споделиш с всички останали GW-читатели. Написах долния текст на следващата сутрин след като гледах "Шоуто на Слави" в Петък. Всъщност не беше шоу, а интервю със Слави. Това което искам да прочетеш е както за него, така и за хората. За всички и за теб, приятелю:

Не знам. В такива моменти е трудно да говориш или да пишеш. Просто осъзнаваш безсмислеността на всичко в този свят...или целият му смисъл затворен в нещо простичко като това да тичаш бос по мократа трева. Малко неща си заслужават да бъдат направени, когато умираш или отнемат нещо от теб,а още по-малко да бъдат казани. Аз обичам този човек. Надявам се и вие. Това е за теб Слави.

Представи си, че си в сива стая. В стаята няма нищо. Има само четири сиви стени, бял под, бял таван и една врата.Тя е и вход и изход. Тя е всичко в тази стая, което има смисъл. Всичко, което може да бъде направено. Стоиш пред нея и в съзнанието ти се ражда мисъл. Тя е толкова чиста и ясна, че изобщо не се съмняваш в съществуването и. Сигурен си, че е истина.

Цял живот си бил в рая – цветове, красиви гледки, изгреви, залези, природа. Видял си толкова много, че в един момент е спряло да ти прави впечатление. Забравил си красотата на отронващия се розов цвят в края на пролетта. Най-голямата радост и най-голямата тъга се сливат в малкото цветче,което достига кулминацията на своята красота точно преди да падне на земята, ставайки част от хилядите други отронени цветове. Тогава осъзнаваш истината. Всички те са съвършени...

А сега си в сивата стая. По някаква причина животът те е довел в нея. Няма дори малък прозорец или поне дупка,през която да гледаш навън. Дори само за малко. Толкова искаш да е "както преди", но не е. Няма цветове, изгреви, залези, природа, няма ги розовите цветчета. Поглеждаш надолу към краката си и получаваш странното усещане, че и ти самият си станал сив като стаята. Оглеждаш обувките си, дънките, блузата, ръцете си. Кожата ти е придобила сиво-бял отенък като на мъртвец.

Затваряш очи. Това не е възможно! Не е истина! Не може да се случва точно на мен. Та нали съм добър човек?! Нали помагам на хората? Нали се моля, вярвам в Бог?! Какво става? Може би Господ не знае за съществуването на тази сива стая. Може би ме е забравил. Може би съм останал сам. Може би...

"Отваряш очи". Колко странно. Та,нали до преди малко бях в "сивата стая". А сега отново съм в "истинския свят". Приятелите ми са тук, роднините. Всички се усмихват и се радват да ме видят. Обхваща ме спокойствие, топлота сякаш лъчите на слънцето в края на Май отново галят кожата ми. Всяко косъмче по мен усеща близостта и любовта на природата. Чувствам се едно с нея. Всичко е толкова красиво, изпълнено с мир, любов и хармония. Чуваш ли птиците? Пеят.

Отваряш очи. Отново стаята. Не можеш да избягаш от настоящето. Не можеш да се скриеш от него, нито в миналото си, нито в бъдещето. Не и когато усещаш, че губиш част от себе си. Не и когато не знаеш какъв ще си след битката, която водиш сега. Може би нещата никога няма да бъдат същите. Може би всичко ще се промени. Може пък да е за добро.

Затваряш очи. Сред изначалната тъмнина на съзнанието се появяват три образа. Трима китайци. Седнали са и играят ма-джонг. Просто го знаеш. Играят и изглеждат така сякаш времето е спряло. Без минало, без настояще, без бъдеще. Само те и играта. Отнякъде се появява друг китаец, който казва, че съвсем скоро ще дойде краят на света. След това се изпарява като дим.Тогава първият китаец спира да играе,става и казва,че ще дочака края на света в уединение и молитва.Вторият китаец също спира да играе,изправя се и казва,че ще дочака края на света отдаден на плътски удоволствия и оризово вино.Двамата изчезват като дим.Третият китаец остава да седи на земята сам и казва:"Аз ще довърша играта." и продължава да играе ма-джонг така сякаш времето е спряло,а останалите китайци никога не ги е имало. Без минало,без настояще,без бъдеще. Само той и играта.

Отваряш очи.Наистина тази притча беше различна,но съзнанието ти я е запомнило така.Уникално.През годините единственото нещо,към което запази детската си радост и удивление са книгите.Всеки път,когато разтваряш кориците на нова книга се чувстваш така сякаш ти е за първи път.Ама съвсем първи.Ароматът на хартията,цялото знание отпечатано върху страниците,тежестта и.Всяка книга е уникална и бива възприемана по уникален начин от всяко съзнание. Има две съвършени състояния на ума-абсолютното знание и изначалната празнота или "пустота".Всички останали състояние са несъвършени и търсещи.За повечето от нас да достигнем съвършенството е невъзможно.Въпреки всичко, това никога не ни е спирало да се опитваме.От зората на човечеството до днес.И с всяко ново откритие,променящо живота ни, сме разбирали едно нещо,че куражът да довършиш играта е единственият начин да стигнеш до истината.Колкото и различен да си след края и`(на играта) и колкото и неизвестен да изглежда той.

Затваряш очи.Феодална Япония. Намираш се в нещо като манастир.Всичко е направено от дърво. Красиви гравюри,изобразяващи тигър и дракон ,вплетени в смъртна хватка,свидетелстват за майсторството на японците да обработват дървото.Огромна картина привлича вниманието ти.Войн в червена броня е яхнал черен кон.Току що е посякъл поредния си враг на полето.От блестящия му меч падат алени капки кръв. Вглеждаш се по-дълбоко в картината и забелязваш,че капките кръв наистина се стичат по острието на меча и падайки на земята се превръщат в розови цветове.Хиляди по цялото поле. На заден план стотици "двойници" на конника водят битка срещу многократно превъзхождащ ги по брой противник.Те водят най-важната си битка-последната.Не за победа,а за чест. Сега знаеш,че конникът всъщност е самурай.Ти също.В мига преди мислите ти да заблуждаят в друга посока успяваш да чуеш думите на учителя си:"Трябва да приемеш,че трябва да си търпелив към седем основни чувства - омраза,обожание,страх,яд,тъга,радост и загуба.".Успяваш да доловиш това като далечно ехо,а образът се размива като лице върху водната повърхност "ударено" от камък.

Отваряш очи.Реалност се слива със заблуждение,сън се заменя от кошмар,кошмарът от истина,а истината от лъжа.Умът е объркан,всичко е възможно,злото може да дойде от всяка посока.Дори от стената,в която си опрял гръба си в момента.Усещаш как страхът се ражда в мозъка ти и се разлива по цялата нервна система.Тялото става неконтролируемо,паниката замъглява здравия разум.Трябва да дишаш.

Затваряш очи.Превърташ лентата. Случки в миналото, преди седмица,месец,преди седем години,детството,миналиживоти. Сякаш никога не е било. Помниш най-вече чувствата си. Картините избледняват,образите губят формата си, всичко е там,но само в основни контури и силуети. Но чувствата,те не се забравят.

Избери си причина да съществуваш. Семейство?Работа?Чест?Уважение?Всичко е толкова преходно колкото един човешки живот и няколкото поколения след него.А след всичко това?Име. Статистика.Ако си постигнал нещо наистина голямо.

Отваряш очи.Странно.За четири мигвания,които не отнемат повече от една минута видя толкова много неща.Може би дори повече отколкото си видял през целия си живот.Разбра истинското значение на толкова минали случки и събития.Това е като пъзел от хиляда части.Докато го сглобяваш и си концентриран в долния ляв ъгъл не можеш да видиш горния десен,не можеш да видиш цялото.Пък и нямаш образец.Дават ти само части,които да редиш.В края,когато си употребил всичките, можеш да видиш какво си сътворил.Можеш да видиш цялото.

Животът предлага много битки. Сега си пред вратата.Променен си както сам за себе си,така и в очите на хората.Знаеш,че и преди си бил пред тази врата.Изборът винаги е прост.Или го правиш,или не.Или отваряш,или не.Иронията е,че понякога нямаш избор- трябва да отвориш. Независимо дали от другата страна те чака най-голямото зло или най-божественото добро.Вратата ще се

отвори,искаш или не,а ти няма да се предадеш,защото не си такъв човек и съдбата(карма или каквото е там) знае това.Най-тежките битки са за най-силните хора,защото имат силата да останат непоклатими пред "ветровете на съзнанието".Както ти,така и съдбата обича,когато се играе футбол ,да играят "Барселона" и "Реал".

Поемаш дъх.Не затваряш очи.Отваряш вратата...за да довършиш играта.

Понякога всяка излишна дума би наранила извънредно нежната плът на емоцията, а не бихме искали да видим капка крещящо алена кръв върху точно тази умиротворително бяла страница. За това просто ще замълчим. Благодарим, във всеки случай. Странен двигател на вдъхновението, но пък наистина въздействащ резултат.

-GW

От: Дамян Георгиев

Техническият прогрес дълги години беше основният коз на PC платформата при противопоставянето на евтините и бурно рекламирани от своите производители черни кутии. Няма какво да се лъжем, най-успешните години на PC гейминга бяха във времената на тотална графична доминация спрямо конзолите. Години, в които PC дивелъпърите оптимизираха добре своите продукти, а седемдесет процента от излизащите за компютри заглавия, чисто технически, нямаше как да бъдат реализирани на конзолните платформи.

Всъщност делението на PC и конзолен гейминг винаги е създавало пропаст между играчите с определени жанрови предпочитания. Основната причина за това се крие в простичкия факт, че даден тип игри винаги са били развити в пъти по-добре на дадена платформа. През 98-ма година човек не можеше и да си помисли за конзолен FPS, който да се противопостави на PC доминацията в жанра. Примерно.

С навлизането на Microsoft на конзолната сцена разликите между PC и конзолния гейминг започнаха постепенно да избледняват, като от това, за съжаление на едни и радост на други, пострада единствено PC гейминГът.

Началото на това "страдание" обаче датира от малко по-ранен етап.

Както вече отбелязах графичната част винаги е играела огромна роля при сформирането на двата противопоставящи се игрални "клана". И, някъде до началото на 1998-ма година, PC играчите се хвалеха по безупречни за времето си 3D графики на висока резолюция, докато конзолните плеъри брояха пикселите по екрана, рендвани от 32 битови конзоли като Saturn, PlayStation или Nintendo 64. Dreamcast, първата конзола от поколението на Xbox и PS2, беше и първата конзола, която реално имаше хардуерните възможности да се противопостави на оригиналния Half-Life. Именно 128 битовата финална надежда на SEGA беше алтернативната платформа, на която реално можеше да бъде портната всяка PC игра от онова време. Примери? Чудесните конверсии на хитове като Quake III Arena, Soldier of Fortune и Unreal Tournament.

Някъде по онова време рационалният геймър, поставящ игрите над платформата започна за се замисля, че ще си спести много проблеми и пари, ако заложи на някоя доказано добра черна кутийка, вместо да мъчи с капризния хардуер на едно домашно сглобено PC.

Въпреки че чисто технически, конзолите все още изоставаха твърде много от един модерен компютър, липсата на постоянни технически промени при тях позволи на много разработчици да осъществят по-лесно своите идеи, посредством "заключения" им хардуер. Както и да го погледнеш, въпреки бързото развитие на компютърните технологии, игралните конзолни платформи са съкратили визуалната разлика през тези десет години почти до абсолютния максимум.

Някъде около 1998 година започна и тотално незачитане на мощността на PC като игрална платформа. Изключенията, естествено, продължаваха да подържат огъня на графичното превъзходство на PC, но броят им, с излизането на първия Xbox намаля значително. След прекрасните конверсии на титанични PC заглавия като Doom 3 и Far Cry, плюс феноменално изглеждащите Splinter Cell: Chaos Treory, The Chronicless of Riddick и Halo 2 голяма част от PC играчите с по-скромни финансови възможности преминаха в конзолния лагер. С появата на Xbox 360 разликата между визуалните прелести на една красива PC игра и такава, писана специално за нова конзола пък на практика... изчезна.

Така задаващият се Bioshock ще изглежда идентично на PC и Xbox 360. А несъществените разлики ще бъдат видими само за краен графичен спец. Нещо повече – страхотната графична мощ, която притежават конзолите от ново поколение, като Xbox 360 и PLAYSTATION 3, уби изцяло визуалното предимство на PC платформата.

Към днешна дата, няма екслузивна компютърна игра, която да не може да получи своя кадърен порт за Xbox 360 или PS3. Дори енджинът, задвижващ феноменално изглеждащия Crysis, вече е успешно прехвърлен върху кутийките на Microsoft и Sony. Да не говорим, че отсега виждам как закупеният от мен преди три месеца Dual Core 2 Duo процесор със 7900 GT карта ще ме принудят да направя убийствен визуален компромис, за да получа относително добър фреймрейт, когато играта излезе. Същото обаче надали ще важи за Xbox 360 притежателите, въпреки че е хардуерът на белия кашон отдавна не звучи по онзи могъществен начин, който ни караше да се прехласваме пред конзолната еволюция в далечната 2005-та.

И тук идва нещо, което ме тормози от известно време – как по-дяволите игра, писана специално за Xbox 360 – Condemend – върви на висок детайл при висок фреймрейт на гореспоменатата компютърна конфигурация, а Colin McRae Dirt и Lost Planet – писани пак за Xbox 360, но на по-късен етап – на PC движат като слайдшоу? По доволите – Halo 2 – игра, летяща на боксовия Pentium 3 на 733 Mhz и 64 MB обща RAM изпитва затруднения при относително силни PC-та.

Отговор не желая. То не че и някой е тръгнал да ми отговаря.

Но не се учудвай, ако за евентуалната PC версия на Gears of War и Quad Core процесорът ти се окаже немощен…

Няма, обещаваме.

Иначе добра дисекция на пазарните реалии, амиго, най-искрени поздравления. Както ти е пределно ясно, отговорът на последния въпрос, в превод от финикийски, звучи така: Пари.

Иначе – не се възгордявай особено – но за нас е чест да имаме подобни ерудирани читатели. Не спирай да се развиваш, не спирай да ни четеш (колкото и да е шокиращо понякога дори и ние можем да подпомогнем въпросното развитие; примерно с някоя колоритна псувня, която няма да можеш да научиш никъде другаде из медийното пространство) и – най-вече – не спирай да се забавляваш. Защото игрите, въпреки всичките финикийски въпроси и отговори, свързани с тях, в своята същност са и ще си останат точно това – забавление.

-GW

От: Николай Христев

ДЕАР ЗМЕЙ!

Пиша ти тези редове посред нощите понеже… тъкмо мислех да си лягам, и докато слушах The Cross на Whithin Temptation, се сетих…вчера си взех последния брой на уъркшопа и няма да скрия колко…колко много съм разочарован!!! Как може такова нещо!?!? Ще почна от очеизвадното! Така да не ставам прекалено груб няма да изброявам, само ще пиша едно под друго. Нямате вече DVD/CD/BlueRay/FlashDrive/Floppy…абе сложете нещо в което да има някои wallpaper! Няма вече и каки по кориците и по страниците (това беше голяма стъпка признавам…струвала е сигурно много парици)…искам си каките!!! Защо по дяволите са 84 страници!? Какъв е този стандарт…европейски?! Е*и ги тия …тия се западняци разглезени!!! Хванете махнете тия Anime шитове и сложете нещо полезно….някоя статия как да си оправим PC-то…или как да си MOD-нем desktop-а…какво е това…педерастия?! И на последно място но не чак толкова по значение…. 5лв. ПЕТ БЪЛГАРСКИ ЛЕВА?! Абе хора …това са си пет бири в заведение…и повече в магазина ако си нося бутилката! Хайде стига като няма на какво да прасна една и няма от какво да си освежа desktop-а за какво да ги давам. Ми така де…много хора се лишават за да си ви позволят!! Къде отивате вие може би!? В Европа е едва ли не! И така … заключение…пиша ти Змей за да кажа Сбогом! Едва ли ще ви купя отново. Е много бих искал…но уви. Е това е от мен…на добър час и дано отново стигнете върха който покорихте преди време…защото никое списание до сега не го е покорил…а вие паднахте от него сами!

Туп!
-GW

PC
X360

Universe at War: Earth Assault

От: **ShadowTrance**

Жанр: RTS | **Производител**: Petroglyph | **Разпространител**: SEGA
Излиза: Декември 2007 | Сайт: www.sega.com/gamesite/universeatwar/

Не всичко се изчерпва със StarCraft 2...

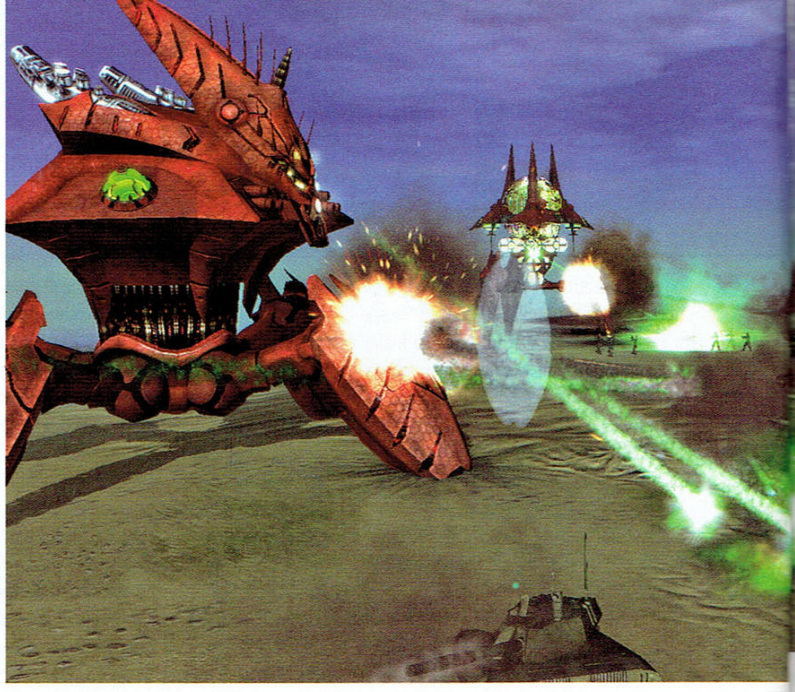
Новина, че RTS легендата с най-главно "Л" ще направи своето тържествено завръщане. Принуждавайки общността от бесни фенове да раздерат с хищно любопитство меката плът на информационното сайтче, което *Blizzard* така щедро предоставиха, съдържайки с помощта на шепа артове, синематици, скрийншоти и вкусни хапчици конкретна информация мокрия сън на цяло поколение играчи. Но нека оставим за малко екзалтираната тълпа от крещящи, разплакани, умилени и оргазмиращи **StarCraft** фенове, да пренебрегнем делово неопределеното бъдеще и да обърнем поглед към текущата година, която се оказа една същинска фабрика за RTS лакомства.

Може би леко разочаровани, но само леко, се срещнахме с дългоочакваните **Supreme Commander**, а след това се завърнахме за сетен път сред опасно зелената красота на **Тибериумните Войни**. Две наистина значими събития за почитателите на стратегическия жанр, а на фронта се задават все повече и по-големи заглавия, захвърляйки ни в свиреп огън от нетърпение. Един от виновниците за този RTS пожар в скромната ни обител е наскоро обявеният проект на *Petroglyph* – **Universe at War: Earth Assault**. Ако името на разработчика или самото заглавие все още не те провокират да грабнеш пожарогасител (или салфетка), то единственото обяснение е, че не си погледнал достатъчно надълбоко в сандъка на това предстоящо сайфай съкровище.

Би било ужасна загуба на пространство, ако човек е единствената форма на живот във Вселената.

И добре, че не е така – през 2012-та година Земята се превръща в център на ожесточена война между три извънземни раси. Противно на културната традиция човешката раса е изваждена почти напълно от уравнението, което ще определи новия собственик на планетата. Човеците тук представляват неспособна за контролиране от играча фракция, която се опитва да почеше от време на време огромните извънземни задници, но в последствие бива изпечена, стъпкана, изпарена, асимилирана и подложена на прочие неприятни манипулации, които може да се очакват от извънземни нашественици с огромни бластери и лош нрав. До този момент само две от съществуващите страни в конфликта са известни, а третата се пази в тайна, която – твърди мълвата – най-вероятно ще бъде разкрита чак когато играта удари рафтовете на специализираните магазини някъде около Коледа.

Сардж, някога да ти е идвало на ум да напуснеш "тайно" армията?



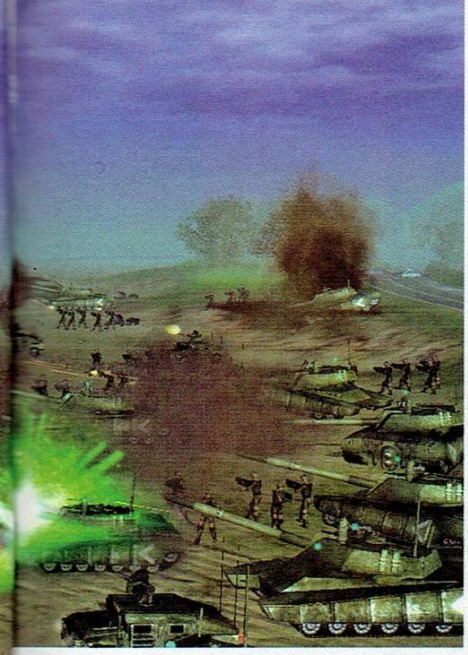
Събитията предопределят да се запознаем най-напред с Йерархията (The Hierarchy) – извънземни нашественици, които експлоатират ресурса на планети, смазвайки всякакъв опит за опозиция от страна на местните форми на живот. Армия от чудовищни машини – уолкъри, които представляват масивни подвижни бази, оборудвани с най-разнообразни технологични ужаси – започват да крачат бавно по лицето на Земята, асимилирайки всичко, което сметнат за използваем ресурс – сгради, превозни средства, животни или хора. Йерархията е тромава, но изключително солидна военна сила, която предлага широк набор от варианти за изграждането на всеки уолкър и възможности за избор какви точно функции в стратегическия план на играча ще придобият тези масивни съоръжения. В ответ на извънземните злодеи се появява друга раса, която по всяка вероятност е препатила вече от лакомите нашественици. Роботизираните Новус (в превод "тези, които последваха...") са изкуствен интелект, който преработва метала в различни технологични чудеса, които не достигат внушителния размер на Йерархията, но са не по-малко смъртоносни. Това е сила, изтъкана от идеята за светкавични удари и висока подвижност. Неслучайно Новус ще предложат истинско предизвикателство за любителите на RTS микроменджмънта.

Единствено на базата на тези две раси е възможно да предположим, че **UaW: Earth Assault** ще се стреми към изграждането на три много различни по своят вид и функционалност страни – пряка асоциация със сблъсъка между Протоси, Терани и Зерги. Но въпреки всичко интелектуалната собственост на *Petroglyph* няма нищо общо с близардската троица и дори при някои от спекулациите, че все още необявената фракция ще е вариация на любимите ни слузести Зерги, от компанията заявяват, че такова нещо просто никога няма да направят.

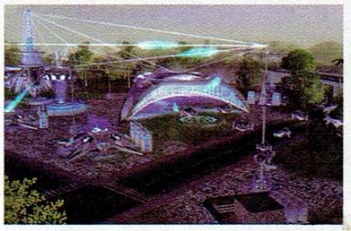
Динамики на битката или що е то Combat Dynamics

Universe at War е ексклузивно разработвана игрална вселена, която ще попадне право в попечителските лапи на *Sega*. Играта претендира за невиждани досега геймплейни елементи за RTS жанра, а потенциалът те да се реализират е повече от значителен, като се има предвид кои са *Petroglyph*, съчетан с факта, че хората с парите са им дали зелена светлина за разработката на стратегия, в която да вложат цялата си креативност и фантазия. Несъмнено привилегия, за която много студия биха завидели.

Наред с уникалните раси се очертава и един зашеметяващ мултиплейър, почерпил основни идеи от актуалния MMO жанр. Играчът ще може да се логне за колкото време желае и да участва онлайн в завладяването на земното кълбо заедно или срещу приятели. Малко преди това трябва да споменем една доста очевидна заемка от **World Of Warcraft** – наличието на три отделни области на специализация за всяка раса,



« Вероятно това ще бъде един от героите на Новус. Доста по-елегантна раса и за сравнение изображението долу потвърждава грубиянското излъчване на Йерархията.



които допълнително ще внесат индивидуалност при стила на игра. В сърцето на своя геймплей, **Universe at War** ще разчупи леко консервативния нюанс на състезателния RTS, където и най-малката грешка може да предопредели крайния победител, довеждайки целия геймплеен поток от преексплоатирани стратегии до досадно повтаряем алгоритъм от действия и неотменно търсене на минимални гафове в ходовете на противника. На вниманието ти е представена напълно нова идейна концепция, която се синтезира в понятието Динамики на Битката (Combat Dynamics). Това е подход, който принуждава играчите да се адаптират, импровизират или нагаждат към опонента, динамично променяйки свойствата на армията си. Йерархията ще може да го прави като преконструира своите уолкъри, намирайки правилния баланс между защитни, офензивни или производствени съоръжения. Колкото до Новус, тяхната армия ще може да се възползва от незабавни софтуерни "кръпки", които могат да бъдат даунлоудвани, предоставяйки временен бонус на юнитите. Разбира се, това далеч не е всичко, което всяка една от расите ще крие като коз в ръкава си, но всички имплементации в играта ще са насочени към тази цел – да се провокира максимално разнообразен подход, допринасяйки за динамични, интригуващи и интелигентни битки.

Финални думи

Една от най-значителните новини около проекта се оказа паралелната разработка на **UaW: Earth Assault** за *Xbox 360*. Това доведе и до някои наистина интересни обещания, насочени към иновативен подход в изграждането на контролите и интерфейса, което има за цел да облекчи хората с пад в ръце при сблъсъка им с RTS жанра. Освен това, както споменахме вече, играта ще предлага нетипичен за повечето стратегии мултиплейър, който ще бъде реализиран чрез Xbox Live за next-gen конзолата.

Предвид уникалната менажерия от хора, които се трудят под логото на *Petroglyph*, и неоценимия факт, че повечето от тях са имали предишен досег до **Command & Conquer**, **Age of Empires**, **Civilization** и много други вселени в целия им спектър от заглавия, сме напълно убедени, че предстоящата сай-фай касапница на пичовете има голям шанс да се окаже най-свежият ментов полъх, който сме усещали от доста време насам. Независимо какво точно ще получим в крайна сметка от играта, е видно, че еволюцията на RTS игрите се движи с достатъчно добър темп. Може би няма да видим пренаписване на концепцията, но на бойното поле вече имаме по-динамични схватки, по-хитри трикове и повече импровизация. В най-добрия случай и **Universe at War** ще бъде част от тази еволюция. Пък и най-вероятно ще видим играта на *Petroglyph* доста преди новото отроче на *Blizzard* да отклони вниманието на масите от всички други стратегии във виртуалното пространство.

PC
X360

Overlord

От: **Roland**

Жанр: Action-RPG | **Производител**: Triumph Studios
Разпространител: Codemasters
Излиза: Q3 2007 | **Сайт:** www.codemasters.com/overlord

100 неща, които ще направя, когато стана Зъл Властелин

5. Артефактът, от който произтича силата ми, няма да се съхранява в Планините на Отчаянието зад Огнената река, пазен от Дракона на Вечноста, а ще лежи в сейфа ми.

Няма какво да се лъжем, и на двамата ни е ясно, че в девет от десет игри ти е абсолютно през центъра за перипетиите на главните герои и от историята те вълнува единствено как лошият ще успее да ги прецака поне за малко. Нормално, лошите са лийт. Чест, гордост, почтеност – блях! Голям Зъл Шеф с Много Кръв и Яко Магии му е майката!

Overlord на *Triumph Studios* играе по точно тази тънка струна на перверзните ни желания, вкарвайки ни в ролята на Злия Властелин, за да можем да си го изкараме на педерастливите елфи, простите фермери, дето са вечен източник на Смели Герои, и крадливите ситни халфлинги. Веднъж и завинаги.

7. Ако хвана врага си и той ми каже "Преди да ме убиеш, кажи какво си намислил!", ще кажа "Няма!" и ще го убия. Или по-добре първо ще го убия и после ще кажа "Няма!"

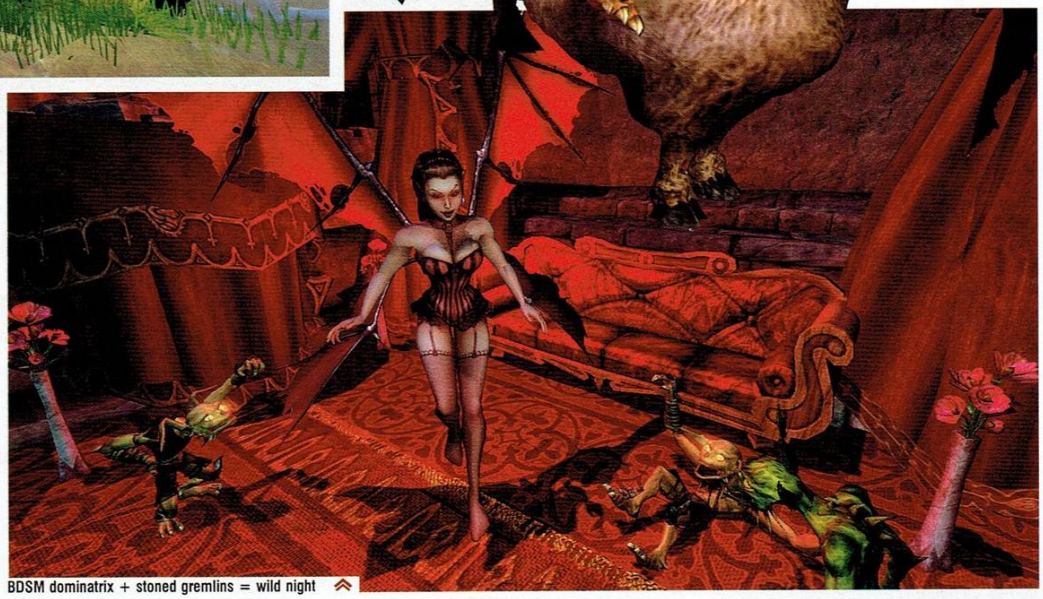
Историята започва почти мило – някогашният Зъл Повелител е бил убит от седем героя. Същите си поделили земите му помежду си и не след дълго се покварили толкова мащабно, че всеки от тях станал олицетворение на един от Седемте Смъртни Гряха. Но в полуразрушената кула на Повелителя неговите миниъни откриват *теб*. И решавайки, че ти си прероденият им господар, бързо-бързо ти нахлузват Зловещата Броня, Зловещото Наметало и Зловещия Шлем, набутват ти Зловещия Меч в ръцете и с един шут в задника те засилват по пътя на Истинското Зло. Оттам нататък играта ти предлага множество морални дилеми, в които да избереш дали да бъдеш Зъл, или... ъъъ... умерено Зъл.

Усещаш ли колко е страшен малкият син пич вляво?

12. Един от съветниците ми ще бъде петгодишно дете. Всички грешки, които то забележи в плановете ми, ще бъдат поправяни моментално.

Но преди да станеш Голямото Зло, да завладееш света и да си поговориш с ония бивши седем героя за майките им, трябва да понатрупаш опит. В основата си **Overlord** е екшън-ориентирано РПГ, доста наподобяващо като фийлинг **Fable**. Интересният момент е, че въпреки Сауронската визия на персонажа, Бахти И Меча в ръцете му и деструктивните магически таланти (например стандартното огнено кълбо или заклинание, което кара вразите да се обърнат един срещу друг или просто да се самоубият чевръсто), основният ти коз ще бъдат миниъните. Започваш с десетина и в процеса на игра бройката им ще достигне до петдесет. Те са разделени на различни категории (кафявите са бойци, червените гърмят и т.н.) и те следват неотлъчно, за да изпълнят всяка твоя заповед.

Гремлиноподобните гадинки имат основната функция да ти помагат в битките и да изпълняват различните куестове, пръснати из земите, в които бродиш. Някои от тези задачи ще изискват по-голям брой миниъни, отколкото имаш в момента, така че ще са недостъпни, докато не събереш нужната пасмина. Тварите ще могат да се ъпгрейдват и индивидуализират (като си слагат различни дрехи), а освен това ще се използват и като жертвоприношения за ъпгрейди с различен ефект.



BDSM dominatrix + stoned gremlins = wild night

39. Ако ми се наложи да участвам в битка, със сигурност няма да застана в първите редици и няма да си търся достоен противник.

Според западните колеги, играли **Overlord**, с контролите се свиква малко бавно заради нестандартността им, но всъщност са много интуитивни и удобни. Командите за подчинените ти не са много на брой, но те разбират какво се иска от тях според това къде ги пращаш, и ако например до предмета, който искаш да ти донесат, има враг, първо ще го атакуват, а чак после ще влязат в ролята на куриерска служба. Управлението на самия Повелител на Злото пък е стандартното за трд пърсън игра и не се очаква да създава проблеми.

41. Веднага щом властта ми е сигурна, ще унищожа онези глупави машини на времето.

Освен да ги насъскваш срещу враговете си (или просто срещу онези, които не те кефят), миниените ще изпълняват и функцията на работници, носейки ти ресурси от нападнатите местности. А ресурсите са ти много нужни, защото какво е един Зъл Владетел без своята Мрачна Кула? Твоята има нужда от надграждане и ъпгрейди (все пак е била разрушена, милата), а за целта ти трябват, сещаш се, ресурси. Освен постоянно щъкащите из краката ти гремлини, в кулата ще те чакат и Бардът, който да ти казва какви титли си си спечелил в процеса на игра (като "Изтребителя на елфите" и други подобни), а също и твоята... "любовница". Имаш възможност да избираш между две демонични компаньонки, като която и да избереш, тя ще те чака в личните ти покои, където да си мърсувате на воля (макар че **Overlord** е само 16+, така че е хубаво да си пообуздаеш волята). Освен тази очевидно важна за геймплея дейност обаче, момата ще има и функцията да движи ъпгрейдите по кулата. Логично едната госпожица предлага както по-обикновена външност, така и по-скромни, но пък евтини добавки, а другата – бидейки по-ненаситна и съблазнителна – малко на брой и скъпи подобрения.

53. Ако прекрасната принцеса, която съм пленил, ми каже "Никога няма да се омъжа за теб! Никога! НИКОГА!", аз ще ѝ отговоря "Добре!" и ще я убия.

Освен сингъл забавлението, **Overlord** обещава и три вида онлайн игра за двама души: в Slaughter ще се изправиш срещу вражески Зъл Властелин и ще мерите сили в центъра на картата; Pillage е специално правен за Snake-а режим, в който ще се надлъгваш с опонента кой ще натрупа повече богатство, като са позволени всякакви подлости, включително прихващане на противниковите доставки; Survival пък е тийм-режим, в който и двамата заставате на една страна срещу злокобните сили на Доброто. Тези режими ще са идентични за PC и *X360* версиите на играта. Всъщност разликата между двете ще е само в управлението, но компютърната версия ще има възможността да играеш с геймпада на *360*, за да използваш неговите контроли.

61. Ако съветниците ме питат "Защо рискуваш всичко заради този безумен план?", няма да предприемам нищо, докато нямам удовлетворителен отговор на този въпрос.

А сега малко лични впечатления. **Overlord** изглежда като един много жизнерадостен микс от *Gamecube*-ския **Pikmin** и **Fable**, прекарани през призмата на **Dungeon Keeper**. Дали подобна смес е в състояние да те държи във възбудено състояние през цялата игра, ще стане ясно едва когато въпросната излезе, но аз мисля, че ще си струва. Хората, виждали бетата, твърдят, че **Overlord** е пълна с черен *британски* хумор, миниените също имат отявлено британски акцент, а и ситуациите в много случаи били сходни със скечовете на Монти Пайтън. В добавка към възможността да плющиш сластна демоница, докато оцъклените ти и ухилени гремлини подпалват овце, колят елфи и стрижат халфлинги. Ако това не е сигурна рецепта за нерафиниран кеф, не знам кое е.

П.П. 100. Накрая, ако искам да вкарам жертвите си в състояние на постоянен транс, ще им дам неограничен достъп до Internet.

И специални благодарности на Peter Anspach – автора на **The Evil Overlord List**.

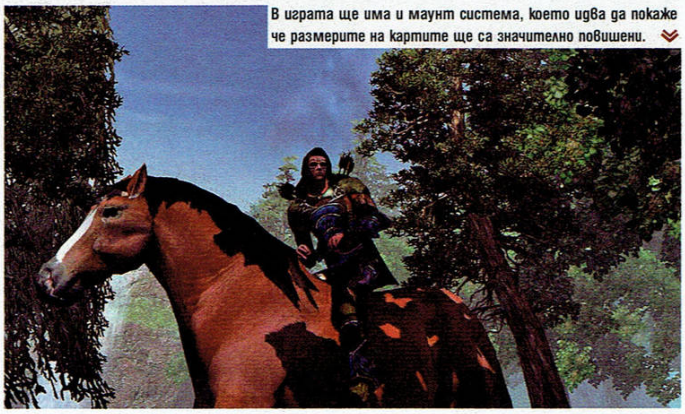
Savage 2: A tortured Soul

От: **doomy**

Жанр: Отборен екшън с RTS елементи | **Производител**: S2 games
Разпространител: S2 games | **Излиза**: Есен 2007
Сайт: www.savage2.s2games.com

Втори дубъл

Първият **Savage** мина и замина. Оригиналната му концепция, предлагаща комбинация от отборен FPS/TPS и RTS, пренесена на онлайн сцената, остана незабелязана в китната ни родина. Вероятно заради последното – онлайн насочеността и липсата на добра поддръжка на сървърите. Проблемът беше, че играта не се котира особено добре и в световен мащаб. Бъгове, липса на баланс и чийтване бяха част от проблемите, спънали иначе крайно сериозния и амбициозен проект. Фенове на **Savage** обаче не липсваха и след множеството онлайн петиции и натиск от страна на играчите, *S2 games* решиха, че вместо планирания обемист експанжън на оригинала, ще си седнат на задниците и ще разработват продължението на чисто – с нов енджин и нови настройки по игрална механика.



В играта ще има и маунт система, което идва да покаже че размерите на картите ще са значително повишени.

Започваме с една добра новина – *S2 games* са решили да продават заглавието си онлайн и когато играта бъде завършена (някъде към есента), всеки ще може да си я свали от сайта им срещу скромните $29.99. Доста добър подход за инди-разработчик, тъй като **Savage** трудно привличаше внимание от рафтовете, наредена между десетки triple-A заглавия, а и даунлоудът хем е удобство, хем спестява пари за разпространение.

Игралната механика ще бъде запазена почти непроменена. Имаме два отбора, борещи се за ресурсово и чисто физическо надмощие на дадена карта. Налични са три типа играчи:

Командири – RTS частта важи основно за тях. Раздават команди на останалите от птичи поглед, ръководят ресурсодобива и разпределението на благата, строят сгради и организират офанзивите;

Офицери – те биват избрани от командира преди началото на играта. Това са лидерите на военните групи, даряващи стоящите в близост до тях бойци с безценни бонуси. Могат да раздават команди от бойното поле;

Войници – гръбнакът на армията. Без правомощия. Горките.

Системата с награди също се очертава да работи по-добре. Ако например не изпълняваш заповедите на командира, не е нужно той сам да се занимава и да те скастря, ами автоматично ще бъдеш лишаван от пари и определени умения, достъпни за "послушните" играчи.

Новото в **Savage 2** на ниво макромениджмънт е промененатa ресурсова система. Вече няма да се пращат работници да копаят злато, а мините сами ще събират благата. Промяната е направена с цел премахване на така досадния harrasement от първата част. Също така, билдърът ще може да строи някои сгради сам, дори и командирът да не ги е поръчал, което пък се прави с оглед улесняване работата на последния и справянето със синдрома "командирът спи, дайте да го кикваме".

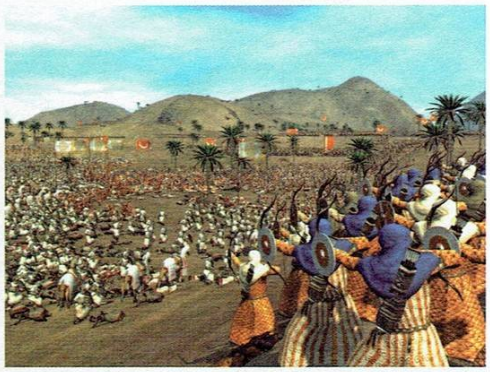
При екшън частта промени също не липсват. Насочеността към близкия бой, която бе един от силните елементи в първата част, вече е дори по-висока. Новата бойна система предоставя набор от различни атаки: бързи, тежки и каунтъри, които да разчупят малко кликфеста от оригинала. Интересен момент е, че билдърите вече ще бъдат полезни и на фронта. Те ще могат да строят и пренасят временни защитни съоръжения, да поправят и презареждат оръжията на съотборниците си, а в добавка се радват и на по-висока точност с оръжията за средна дистанция като двуцевката например. От другите класове отново ще са налични магьосници, лечители, бързи или бронирани бойци, както и така любимите на всички фенове на оригинала сийдж юнити.

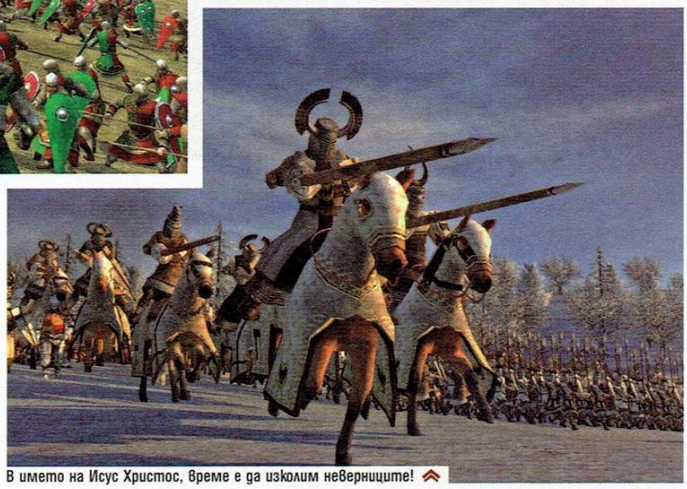
Скаута може да е грозноват, но определено не искаш да го срещаш в близък бой.

След всяко убийство играчът може да придобие душата на врага. Когато събере достатъчно души, той ги пренася в жертва на разпръснатите по картата олтари, като по този начин призовава огромния Hellborne юнит, който ще е *адски* могъщ. Уловката е, че от мига, в който бива призован, той започва да губи бавно кръвта си, като единственият начин тя да се регенерира е чрез поглъщането на нови души. Което едва ли ще е проблем за него де...

Технически **Savage 2** радва, като новият енджин, макар и да не се класира като главозамайващо прекрасен, е идеален за онлайн мелетата. Физичният енджин е другата гордост на *S2 games*, като се обещава околната среда да играе важна роля за изхода от повечето двубои.

Очаква ни едно безспорно интригуващо заглавие, което ще покаже дали от *S2 games* са се поучили от грешките си. Ако оправят баланса, подобрят поддръжката и защитата на сървърите си, то най-сетне ще получим това, което очаквахме да бъде първата част – един разчупен, интригуващ и динамичен екшън-стратегически хибрид с отборна насоченост. Дано!





В името на Исус Христос, време е да изколим неверниците!

▶ PC

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS

От: **AIDim**

Жанр: RTS/TBS | **Производител**: Creative Assembly | **Разпространител**: SEGA
Излиза: Август 2007 | **Сайт:** www.totalwar.com

Нов Total War, нов експанжън

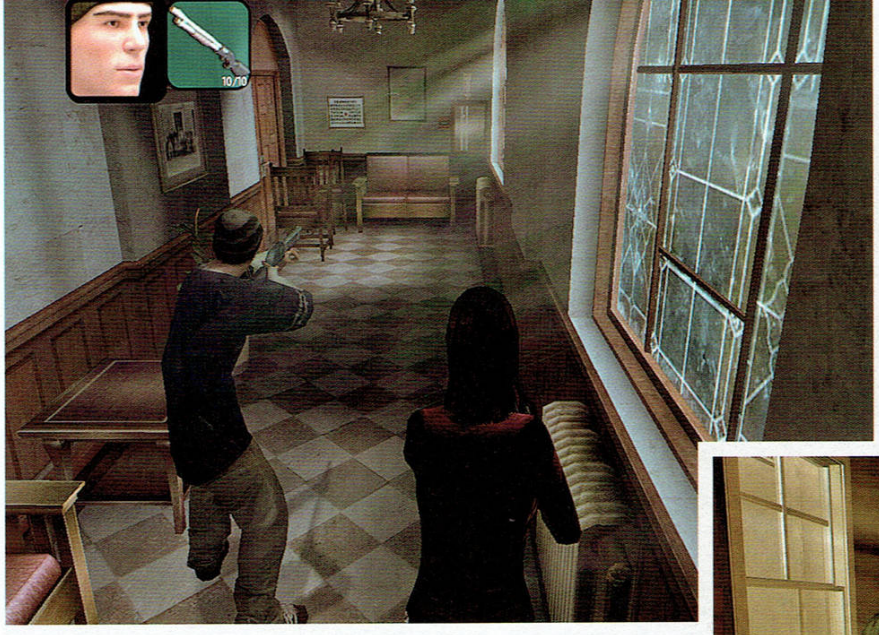
Противно на традицията, установена от **Mongol Invasion**, **Viking Invasion** и **Barbarian Invasion** – експанжъните на предишните стратегии на *Creative Assembly* – този на **Medieval II: Total War** е озаглавен **Kingdoms** и съответно не е свързан с нахлуване на пълчища от нашественици, опитващи се да постигнат така добре дефинираните от Конан Варварина най-хубави неща в живота: да смажат враговете си, да ги видят коленичещи пред себе си и да чуят воплите на жените им. Вместо това ще имаме на разположение цели четири тематични кампании, които ще предлагат общо 23 достъпни за игра фракции (включително 13 нови!), 150 нови единици, нови технологии и какво ли още не!

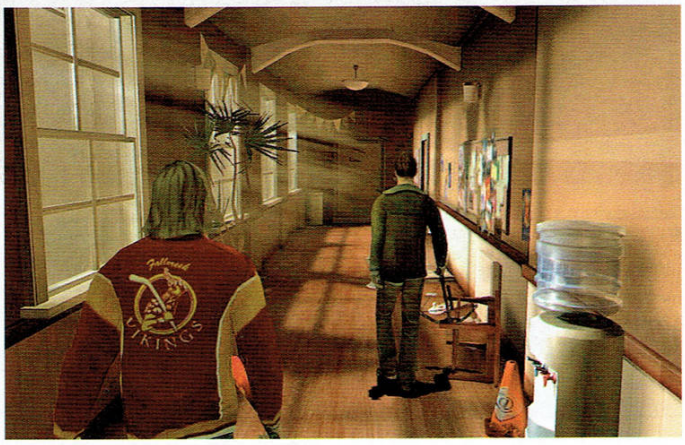
Доста подобно на **Viking Invasion**, кампаниите няма да се развиват на цялата карта на Европа, а ще бъдат концентрирани върху по-малки регионални конфликти. Първата проследява пътя на всеизвестния конкистадор Фернандо Кортес, който нахлува в изпълнения с богатства и опасности Нов свят през 1519 г. Втората започва през 1258 г. и обръща внимание на борбата за Британия, изправяйки англичаните срещу Ирландия, Шотландия, Уелс и Норвегия. Третата ни отвежда в Близкия Изток, където кръстоносците се опитват да отвоюват свещените земи от мюсюлманите. В последната пък тевтонският орден сее смърт, опитвайки се да изкорени езичеството от Северна Европа. Ще можеш да поемеш ролята на който и да е от основните участници в конфликтите и, в зависимост от избора си, ще имаш различни предимства. Например испанците ще разчитат на малката си, но елитна армия и евентуални подкрепления от Испания, докато индианците ще се опитват да отблъскват бронираните нашественици с многочислеността си. Богатият избор на фракции, както и доста различните локации, ще внесат значително визуално и геймплейно разнообразие. Същевременно, благодарение на по-тесния фокус на кампаниите, картите ще са наситени с много повече детайли и ще получаваш доста по-специфични мисии.

Kingdoms ще предлага и немалко нови елементи. На твое разположение е богат набор от известни "герои" като Ричард Лъвското Сърце и Саладин. Те ще имат уникални специални умения, с помощта на които като нищо ще могат да обръщат хода на битките. Освен това *Creative Assembly* са се постарали да им придадат характерен външен вид, което трябва да сложи край на безличните командири, с които сме свикнали от предишните **Total War** игри. Друга новост ще възможността за строене на перманентни каменни фортове. Очертава се да са много полезни за защитаване на ключови стратегически места, но за съжаление ще са достъпни само в кампанията с кръстоносните походи. Също така в **Kindgoms** най-накрая ще може да се контролират няколко групи подкрепления. Това ще реши един от основните дразнители в поредицата – досега допълнителните армии често не попадаха под контрол на играча и заради това не можеше да се ползват за координирана атака или защита.

Освен 8 специално балансирани сценария, използващи новите фракции, и 20 обикновени карти, мултиплейърът ще има и една изключително интересна добавка – hotseat режим, в който кампаниите ще може да се играят от двама или повече играчи на един компютър. От *Creative Assembly* твърдят, че това е възможно чак сега именно заради по-малките и динамични карти, които не биха отнели цяла вечност, за да бъдат завършени. Надяваме се резултатът да е близък до класата на любимия на всинца ни **HMM3**.

Експанжъните на **Total War** игрите са известни със своя мащаб и **Kingdoms** звучи като един от най-обширните и обещаващи от тях. Убедени сме, че феновете на поредицата няма да останат разочаровани.





PC
PS2
Wii

Obscure II

От: **Snake**

Жанр: Survival Horror | **Производител**: Hydravision Entertainment
Разпространител: Playlogic | **Излиза**: Q3 2007

The Sequel to the Ultimate Experience in Grueling College Terror

Тийн хорърите се явяват важна част от еволюцията на любимия ни филмов жанр. Факт. И – при все, че практически всеки от наследниците на брилянтния **Писък**, включително и собствените му продължения, се плъзгаше все по-надолу в бездната на посредствеността, подобно на поглед, попаднал в деколтето на Роуз МакГоуън, не можем да отречем специфичния чар на тези фликчета. Факт е, че първоначалната идея на сценариста Кевин Уилямсън и режисьора Уес Крейвън е била доста по-различна от това, което в крайна сметка се случи на хорър фронта. Защото реално **Писък** просто искаше да представи млади хора, израснали с културовите осемдесетарски ужасии и попаднали в мрежите на реален и безбожно клиширан убиец психопат. Млади хора, които знаят *правилата на хорора* и не правят *тъпите грешки*. Което директно завърташе колелата на автопародията. В последствие обаче се оказа, че зрителското внимание не се е фокусирало върху интелигентния хумор и напрегнатото действие, а върху младите и красиви колежанчета, които умират/оцеляват в съотношение десетина към едно. Продуцентите отвориха щастливо бутилките с шампанско, избутаха мърчъндайза с ликовете на Нийв Кембъл, Дженифър Лав Хюит и Сара Мишел Гелър и за известно време всичко, случващо се на хорър фронта, бе ситуирано във висше учебно заведение и прилежащите му околности, а участниците бяха горе-долу на годините на потенциалните зрители.

Aliens have taken over the fucking school!

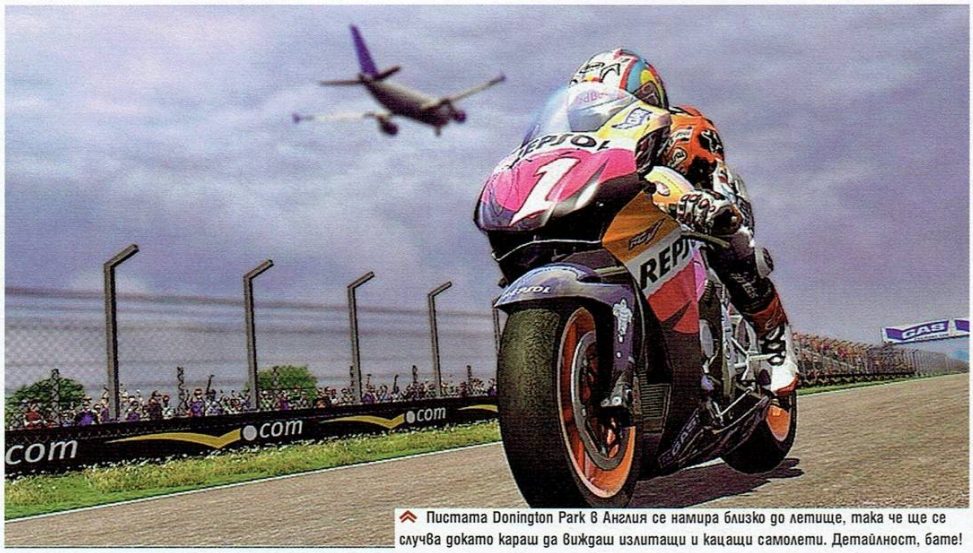
Първият **Obscure** беше закономерното пренасяне на тийн хорора на виртуалната сцена. Майтапът обаче беше, че това се случи след като жанрът отдавна вече не беше модерен и повечето от играчите дори не забелязаха елегантното кимване към **Факултета** в интрото и не-чак-толкова елегантното преписване на една-две идеи от там. В крайна сметка играта не се продаде особено добре, защото беше тъпа, но беше тъпа по един някак умилителен начин. Като **Знам какво направи миналото лято**, примерно. Беше успяла да се докосне до чара на тийн хорора, следвайки стриктно правилата му: колеж, красиви архетипни герои (зубъра, якото пиче, грозноватата мъжкарана, спортистът), бисюжет, нищо-особено-страшно, свежи лафчета. В крайна сметка филмовият жанр, който не е мръднал и на йота от **Писък** насам, се срещна с игралния жанр, който не е мръднал и на йота от първия **Alone in the Dark** (с тази разлика, че монстърите вече не са чак толкова триъгълни). В цялата тази чаровна посредственост обаче имаше и едно нещо, което беше директно попадение в десятката и благодарение на което не гледаме на сикуъла с пренебрежение. Ключов ко-оп режим!

Why would anyone want to do that? Sequels suck!

Да, спокойно, такъв ще има и в двойката, така че приготвяй двата пада и касата с бира. Да, отново няма да е страшно и да – това е напълно в реда на нещата и не дразни в игра, където девойки с едри цици и спортистчета по потници оцеляват в колеж. За разнообразие сюжетът тук не се черпи от канчето на **Факултета**, а по-скоро от саксията на **Летящият Чесмир** (само не ми казвай, че не си гледал тази тв-класика на соца). Университетът Фолкрийк е нападнат от някакви мистериозни цветя, предизвикващи халюцинации, като по някое време ужасиите, които хлапетата халюцинират, започват да се сбъдват, появяват се и някакви добри цветя и настава яката ботаника. Следвайки логиката, че кооперативният режим беше най-добрата геймплейна идея в единицата, авторите от *Hydravision* са решили да наблегнат в **Obscure II** именно върху подобряването му. Специалните умения на шестимата налични персонажи, явяващи се просто козметични добавки към боя с големото желязо по монстърите в първата серия, вече играят доста сериозна роля в преодоляването на различни препятствия. На моменти играчите ще трябва дори да комбинират талантите си, с което коопът удря голямото бинго. Оправени са и две от най-досадните неща в първия **Obscure** – статичната камера и ограниченият брой оръжия. Да ни е честито. Ималите досег с ранната версия на играта журналисти ни споделят на ушенце, че ИИ-то било толкова дълбоко в гъзъ, че чак било забавно. Ха, да ни е честито и това.

Пределно ни е ясно, че играта няма да е хит. За бога, да пускаш заглавие за *PS2* в средата на 2007 година си е геймърският еквивалент на прожекция в Grindhouse. Но пък – водени от изконното правило, че би-заглавията винаги са по-лесно поносими в компания – сме почти убдени, че **Obscure II** може да е един доста приятен гилти плежър.

Муцко, нали знаеш че съм склонен да изпапкам всеки сладур, който ми се пусне по потник и бухалка?



Пистата Donington Park в Англия се намира близко до летище, така че ще се случва докато караш да виждаш излитащи и кацащи самолети. Детайлност, бате!

PC
X360

Moto GP 07

От: **MrAK**

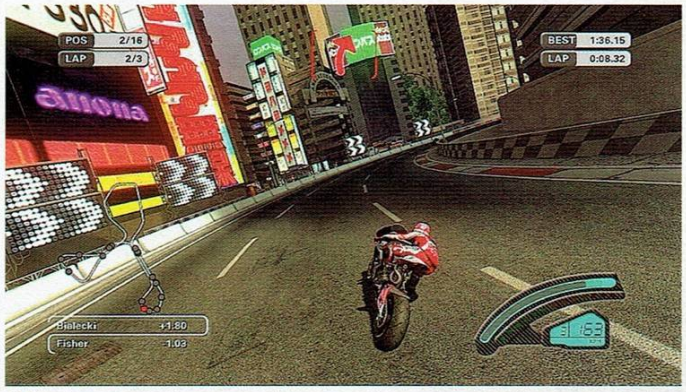
Жанр: racer | **Производител**: THQ | **Разпространител**: THQ
Излиза: септември 2007

Още от същото

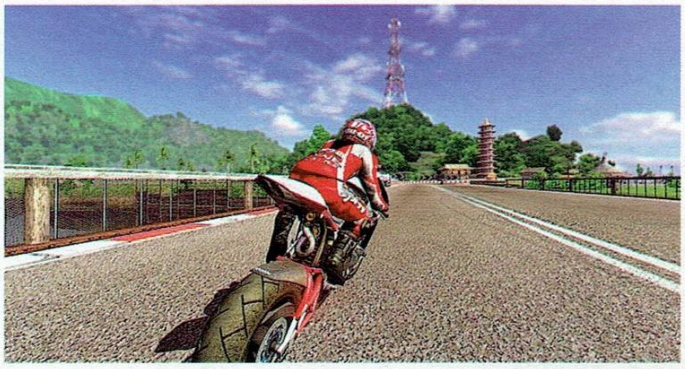
За никого не е тайна, че **Moto GP** серията е сред любимите ни рейсинг симулатори. Емоционалният заряд, който носи състезанието с мотори, трудно може да се сравни с който и да било друг моторен спорт и независимо дали си фен на Moto GP шампионата не може нещо в теб да не трепне, когато видиш двадесетимата мъже със своите двадесет оглушително ревящи звяра, подредени на стартовата решетка. Едноименната игра пък пренася по крайно успешен начин тези емоции на монитора.

За последно видяхме **Moto GP** за *PC* през 2005-а година. Играта, която се появи тогава беше направила рязък завой спрямо предишните части и беше орязала част от реализма, за сметка на един чисто нов режим, подобен на стрийт рейсинг. В него играчът имаше възможност да се състезава в градски условия, а не по официалните състезателни трасета, да изкарва пари и с тях да си купува мотори или да подобрява възможностите на машините, които вече има в гаража. Същата игра тогава се появи и за *Xbox*, а през миналата година, нейна преработена next gen версия излезе и за *Xbox 360*. По всичко личи, че задаващата се **Moto GP 07** няма да се отличава почти по нищо от въпросните. Чувството, което остава в нас е по-скоро за **Moto GP 3**, но със значително подобрена графика и минимално пипнат геймплей. Което не може да е толкова лошо, при положение, че всички до сега сме били доволни от начина, по който се играят заглавията от серията.

Все пак какви са подобренията, известни към настоящия момент? Като начало – вече споменатата графика. От промоционалните филмчета си личи, че нивото на детайлност е покачено значително. Проббалите демото потвърждават това с блеснали очи. Вече всяка подробност по мотора се вижда кристално ясно. Игрите от серията винаги са използвали наличното поколение графични енджини по перфектен начин и честно казано, дори мотоциклетите и ездачите им в **Moto GP 2** изглеждат по начин, който би могъл да мине най-малкото за приличен от съвременна гледна точка. А говорим за заглавие, което е на четири години, все пак. Трасетата в **Moto GP** също са следвали детайлно истинските си прототипи и няма причина да не очакваме тази прекрасна традиция да се запази. Разликата е, че в тази серия на играта за първи път ще видим пистата Misano, която е част от Moto GP шампионата от този сезон. Разработчиците се гордеят и с нещата, които ще виждаш край пистите. Твърди се, че публиката ще се състои от изцяло 3D обекти (най-после) като ако повярваме в цифрите, обявени от *THQ*, ще можем да се насладим на 20 000 полудели фена наведнъж. Наред с хората, всичките потенциални каравани, сервизни камиони, дървета и околни сгради ще са изпипани до съвършенство и ако наистина имаш време да се оглеждаш докато си на трасето – нещо, което нас дълбоко ни съмнява – няма да откриеш особена разлика между това, което виждаш и това, което би видял Валентино Роси, ако спре да отдъхне. Моторите и отборите в **Moto GP 07** отново ще са напълно лицензирани и съобразени със състоянието на истинските им прототипи към дадения момент в шампионата.



Градските трасета вече се отличават с много повече характерни детайли. Край на чувството за deja vu при състезанията.



Другият режим в **Moto GP** – карането из града – освен козметичните промени е претърпял и една чисто геймплейна, но тя се отнася по-скоро за мениджмънт частта (ако можем да я наречем така), а не до самите състезания. Моторите в "extreme" режима няма да се отключват според кубатурата от нисък към висок, както беше до сега, а по-скоро ще бъдат достъпни отначало като модели и ъпгрейди към тях. С други думи можеш да си купиш едно шаси, на което да слагаш по-мощен двигател и да си изкараш с него цялата игра.

Мултиплейърът ще бъде все така забавен и адекватен със своята "сийд" система, която не позволява играчи от много различни класове да се изправят един срещу друг. Новото тук ще е, че ще можеш да участваш в състезания, където залогът е моторът ти. Нямаме търпение.

Остава ни само да чакаме септември, който за нас ще бъде май и през който ще яхнем виртуалните мотори и ще се впуснем в надпревара с вятъра.

▶ PC

Жанр: RTS | Производител: Blizzard Entertainment
Разпространител: Blizzard EntertainmentИзлиза: TBA | Сайт: www.starcraft2.com

HELL! IT'S ABOUT TIME

От: Roland

Да кажа, че на 19-ти май *Blizzard* тотално изкъртиха гейминг-света из основи, ще бъде просто несериозно омаловажаване на бурята, разразила се в нета, когато пичовете пуснаха в Сеул за пръв път след 9 години чакане филмчето с нетърпеливия маринец Тайкъс Финдли. **StarCraft 2**, за бога! *Нямаш* право да не си в прединфарктно състояние!

Разбира се въпросното, както можеше да се очаква, се раздели на две основни категории – онези, за които обявлението се превърна в повод за екстатичен възторг, и другите, които видяха в него а) края на една икона, б) обречен на провал опит за претопляне на труп или в) комбинация от двете.

Затова, без повече приказки, да видим какво все пак крият *Blizzard*-ци през последните ЧЕТИРИ години.

Обещанието

Както написах току що, по **StarCraft 2** се работи вече четири години – от 2003-та, точно след приключването на **The Frozen Throne**. Процесът е започнал от мултиплейър-частта, оставяйки сингъл-кампаниите за по-късен етап.

Да започнем с малкото известно за историята – играта ни връща в сектора Копрулу, където, четири години след края на **Brood War**, Протосите, Тераните и Зергите все още водят кървавата си война. Засега за сюжета не се знае практически нищо, освен че лагерът на хората отново е представен от Доминиона на Арктур Менгск (което означава, че той вероятно ще присъства в сторито), след като силите на Земния Директорат бяха практически анихилирани от Керигън. Мистериозните Зел'Нага – могъщите древни създатели на Протосите и Зергите (унищожени от вторите) – също ще имат важно участие в историята, но вероятно не като реална страна в конфликта, тъй като от *Blizzard* твърдо заявяват, че нови раси *няма* да има.

За героите можем единствено да спекулираме. Потвърдено е, че Джим Рейнър, Керигън и Зератул *ще* участват под една или друга форма в историята, а от трейлъра става ясно, че Тераните ще си имат и нов (може би главен?) герой – бившият затворник и настоящ пехотинец Тайкъс Финдли. В геймплейното демо пък виждаме някакъв генерал, вероятно заемащ овакантеното място на Дюк, както и достолепен Протос с неустановена роля.

Играта

Да се обърнем обаче към онова, което вероятно те вълнува най-много – самата игра. Най-важният въпрос – колко ще са расите – получава категоричния си отговор – само три. Няма да има нови страни в конфликта, защото екипът е искал да се концентрира върху концепциите на вече съществуващите.

В основата си **StarCraft 2** ще следва традициите на легендарния си оригинал и базовият геймплей ще е същият – огромно внимание върху мениджмънта на ресурсите (твърди се, че ще в това отношение

От: Whisper

Носталгичен шепот

Blizzard не си позволиха да заколят златната си кокошка. След фиаското на **Starcraft: Ghost** (**Warcraft Adventures**... няма да го споменавам) беше редно срамът да се измие с "доброто старо". Най-хубавото в цялата история е, че *Blizzard* за пореден и, надяваме се, последен път осъзнават, че могат да правят добри екшън ролеви игри и стратегии. Толкова! Вярно, че идеите за адвенчър в света на **Warcraft** и екшън в света на **Starcraft** са супер яки, но защо е необходимо да си губят времето с неща, от които не разбират, вместо да правят това, което всички искаме. А хората искат още **Diablo**, **Starcraft** и **Warcraft**.

Но да се върнем на темата – крайно време беше, наистина. За мен лично **Starcraft** има едно специфично обаяние, тъй като тя беше и тематичната игра от първия брой на любимото на поколения българи списание Gamer's Workshop. Едни от първите компютърни турнири в София също бяха организирани върху тази игра (пак от нас!). Няма да крия, че това е най-любимата ми игра на *Blizzard* и новината за продължението й доста стопли сърцето ми. От това, което видях и прочетох за **Starcraft II**, смятам, че Майк Морхайм и неговите авери ще понаправят гуши. Пак. Най-емблематична реакция след обявяването на **SC2** беше тази на Мартин Кадинов, настоящ секретар на Българската Федерация по Електронни Спортове и бивш професионален ескикър, скулкръшлр и коксък... опа, хедбенгър по **Starcraft** и **Warcraft III**. Та със същия този индивид, с когото между другото се запознахме пак покрай **Starcraft** турнирите преди много години, се видяхме малко след обявяването на продължението и на въпроса ми какво мисли за това, на обръленото му от живота лице грейна една усмивка а ла Кларк Гейбъл, а в очичките му заблестяха игриви пламъчета, като на депутата Кузов на концерт на детска група "Пламъче". Дори и само заради това **Starcraft II** ще бъде голяма игра. Аз вече я чакам, Марто я чака, сигурен съм, че и нашите лъвчета Didiв и тт.Х вече сънуват 12-ки маринки как помпат стимпакове и леят олово, а от автоматите им вместо гилзи, падат хартийки с умрели американски президенти. Любовта е във въздуха, ол ин ол. Дано само **Крафтът** дойде по-бързо, преди дядо ви Whisper съвсем да изкуфее и да замени компютърните игри със сериала **Бялък** по Нова. А, и докато сме на тази вълна, алооо, *Blizzard*, а **Diablo Online**, а? А?!

ще има подобрения, но системата няма да се различава сериозно от тази в първия **SC**) и контрол на големи групи единици, балансиращи силните и слабите си страни (вместо малко на брой юнити с различни специални умения, както е в **WarCraft 3**). Всъщност целта на компанията е изначално да разграничат двата си RTS франчайза, което е и сред основните причини играта да носи толкова back-to-the-roots фийлинг.

На този етап изглежда няма лимит на броя единици, които можеш да селектираш, което вероятно е тежък удар за мнозина, но съм сигурен, че ако остане, ще е на място. Скоростта на игра ще може да се регулира, но общото темпо ще е бързо. Ръшовете отново ще бъдат важен стратегически аспект, но дори и без тях от *Blizzard* като цяло очакват средното времетраене на една мултиплейър битка да продължава 20-25 минути, та дори и 15 за про-играчите. **SC2** ще предлага сериозно разнообразие от tech-tree опции в ранния си етап, за да предизвика прилагане на различни системи на развитие още от самото начало.

Основен фактор в геймплея ще бъде теренът. **StarCraft 2** естествено е изцяло 3D и въпреки че механиката й ще се стреми към близост с оригинала, разлики няма как да няма. На първо място fog of war върху стрелящи от висока позиция единици вече няма да се маха, ако нямаш начин да ги виждаш. Също така много наземни юнити имат умения, позволяващи им да преодоляват различните препятствия, което означава, че няма да можеш да разчиташ винаги на терена за защита.

Blizzard са решени да поддържат разнообразието между трите раси, като ги направят дори още по-различни концептуално една от друга. Добър пример за това е Mothership-ът на Протосите, който си е, откъдето и да го гледаш, супер юнит (можеш да имаш само един), но останалите раси *нямат* да разполагат с негов аналог, въпреки

StarCraft: The Dark Templar Saga, book I - Firstborn

Джейк Рамзи е опитен археолог, който получава шанса на живота си – да изследва руините на току що открит под земята храм на Зел'Нага. Вместо обаче пред бъдещето му да се разкрият един куп бляскави перспективи за кариера, той се натъква на тялото на древен Протос. По някакъв начин умът му е завладян от създанието и паметта му се изпълва с цялата история на извънземната цивилизация – всяко събитие, мисъл и чувство. И докато се бори с катаклизма в съзнанието си, Джейк установява, че се е натъкнал на чудовищна тайна, която може да разтърси из основи цялата вселена.

Звучи съвсем в духа на стандартните *Blizzard*-книжки, но три неща отличават **Firstborn** от останалата плява по темата. Първо, писана е от Кристи Голдън, която е сред по-кадърните автори в гейм-световете. Второ, очевидно става дума за част от по-мащабна история (все още неясно колко дълга). И трето, но не и по значение, книгата излезе само три дни след обявяването на **StarCraft 2**, което неминуемо ни води до подозрението, че историята ще е по един или друг начин свързана с тази на играта. Фактът, че от *Blizzard* обещават епичен сюжет, в който Зел'Нага ще играят важна роля, е достатъчно показателен за това. Ще разберем подробности, когато/ако бг-издателите благоволят да ни предложат **Firstborn** на роден език.

че ще имат отговор за него. По-подробно за расите ще си говорим по-късно, но основното, на което и главният дизайнер Дъстин Браудър набляга, е че отново всяка единица ще е силна срещу даден тип враг и слаба срещу друг, като разбира се всички са перфектно балансирани. Всъщност цялото геймплейно демо, показано в Сеул, е нагледен пример за това твърдение. Броят единици в **StarCraft 2** ще съвпада с този в първата част, което означава, че за всеки нов юнит ще има по един стар, хванал пътя. Според вицепрезидента на *Blizzard*, Роб Пардо, екипът е бил подложен на сериозно изпитание при раздялата с любимците си, но основната концепция на играта винаги е била малко на брой, но силно индивидуализирани единици, така че пенсионирането на стари познайници е неизбежно.

Герои поне за момента не са показвани и ако *Blizzard* са последователни в концепцията си за следване на оригинала и разграничаване с **WarCraft 3**, едва ли ще се появят, поне не и във формата, в който са в другия им РТС. Най-вероятно отново ще са просто малко по-мощни версии на вече съществуващи единици или хибриди като Керигън.

Красотата

Визуално **StarCraft 2** не предлага Зашеметяващи Нови Хоризонти™, но слава богу от една реалновремева стратегия такива не се и искат. Визията на играта напомня силно оригинала, което разбира се е търсен ефект. На шотите голяма част от юнитите и графиката като цяло изглеждат доволно "пластмасови", но в геймплейните филмчета става ясно, че това е илюзорно – играта носи същия сайфай фийлинг и заряд като първата част, ако не и по-голям. Дизайнерите обясняват, че умишлено са търсели крайностите и преувеличенията в пропорциите, резки контури и ярки цветове, за да може всеки елемент от случващото с на екрана да е ясно разпознаваем и да помага на геймплея.

SC2 ще е съвместим с **XP** и **Vista**, като от *Blizzard* все още не са сигурни дали заглавието им ще предлага специални ефекти, достъпни само за ползващите **DirectX 10**. Енджинът на играта разбира се е съобразен с триизмерността и това си личи навсякъде – от слизащите по стръмнини Colossus-и, през спускащите се за десант Dropships, та до падащите

Закърнели неврони:

ЕКСКЛУЗИВНА новина! Според сигурен независим източник, от *Blizzard* премахват силовите и фазовите полета на Протосите, защото механиката на произволното им създаване по картата била твърде сложна за овладяване. Пичовете също така премахват клоук прикриващите способности на Сталкера, защото, по думите им, щяло да е твърде ънкуул заигравка с името му. За наше всеобщо съжаление също така отпада и корабът Warprey (Бойна плячка), за който се носеха слухове, че ще си се шматка из картата, за да можеш да го взимаш на абордаж и плячкосваш, докато водиш сражения. Не бе, сериозно...

Каренцето на doomy

Като един вечен и непоправим RTS гийк, при мен винаги първо ще изниква въпросът за баланса. Естествено самото присъствие на думите *Blizzard* и RTS в едно изречение изключва притеснения по темата, но все пак предпочитам нещата да са в ред още преди версия 1.96, да речем. На този етап, въпреки че са демонстрирани в детайли предимно единиците на Protoss и специално обявиха, че в показаното демо балансът не е пипан фино, някак ми се чини, че въпросните са твърде оувърпауърд. Не толкова заради самите Юнити, които видяхме, че могат да се каунтърват от Terran и Zerg, ами заради уменията им и най-вече warp-ингът, който може да приключи всичко във всеки един момент. Силно се надявам да има уловка в цялата работа, или поне другите раси да имат аналог. Но като познавам *Blizzard* – такава уловка ще присъства. А и все пак говорим за съвсем начален стадий на играта, в който дори не знаем какво предлагат другите два лагера.

Иначе всичко е перфектно – визуално и концептуално. Страшно се радвам, че няма да има изгъзици от типа на героите в **WC3** и играта ще следва класическите RTS канони. *Blizzard* знаят как се правят балансирани и пипнати до съвършенство стратегии. Знаят и как се генерира хайп. Питайте ме, аз съм типичен пример за вечен скептик, подскочил от стола още в мига, в който зърнах първия синематик!

на земята останки от взривените летящи единици. Всеки Юнит разбира се ще разполага с множество анимации за придвижване, така че при голямо стълпотворение от много еднакви "човечета" да нямаш усещането, че гледаш клонингите от **Star Wars**. Най-малкото при морето от зерглинги, което виждаме в няколко кадъра, това, че сякаш нито един не повтаря движенията на друг, определено има силен ефект.

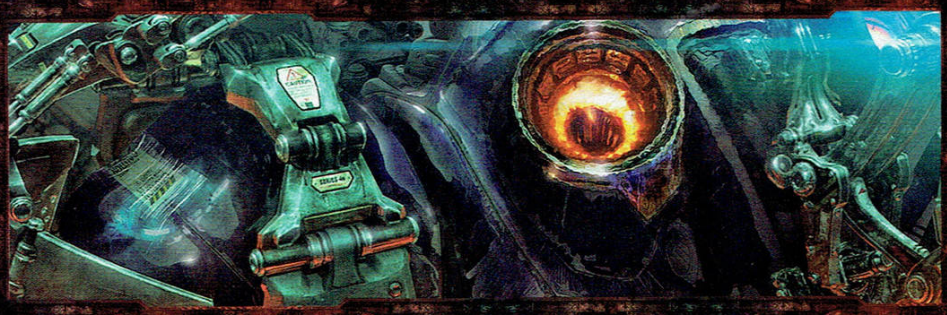
Неспособността да стоят мирни се е прехвърлила и върху сградите. В показаното до момента от реалната игра просто *няма* конструкция, в която нещо да не шава – от доста пъргавите в сравнение с оригинала летящи сгради на Тераните, до футуристичните кристални творения на Протосите.

Засега са известни няколко локации, като реално е показана единствено платформата Braxis Alpha, носеща се в космоса. Ясно е, че ще посетим света-джунгла Bel'Shir, който преди инвазията на Зергите е бил свещено място за Протосите, както и окупирания от Керигън вулканичен свят Чар. Вероятно ще се върнем отново на Айър и Шакурас, а сигурно ще има и други, неназовани досега локации.

Надеждите

За финал, от *Blizzard* обещават, че **StarCraft 2** ще привлече както кежуъл, така и хардкор геймърите. Твърди се, че в играта ще има много повече тънкости в сравнение с **WarCraft 3**, които да отличават обикновения играч от професионалиста, и разликите ще са явни. Обветрените пичове обявиха и че се очакват доста нови функции на Battlenet, но на въпроса дали онлайн играта ще бъде платена, крайно неприятно си спестиха отговора.

И последно, но не и по значение – кога ще излезе **StarCraft 2**? На този въпрос *Blizzard* отговарят с дежурното "когато стане". Но имайки предвид сериозния период на разработка, който вече е протекъл, големината на екипа (40 човека, занимаващи се ексклузивно с това заглавие, и различни екипи, които им помагат при нужда), твърдението, че играта е практически готова за мултиплейър, макар и все още далеч от перфектния баланс, и степента на завършеност, която личи от геймплейното демо, бих заложил на 2008-ма година.



TERRAN:

Тераните са една идея по-подробно представени от Зергите, защото в геймплейното демо са основен враг на Протосите. Показаните сгради (Command Center, Barracks, Supply Depot, Refinery, Missile Turret) изглеждат както в първа част, с тази разлика, че летящите сред тях се спускат и издигат доста по-бързо, а и придвижването им сякаш е ускорено.

Ето ги и единиците:

Marine – нищо ново тук, поне на пръв поглед.

Dropship – няма разлики.

Siege Tank – изглежда и при танковете няма разлики.

Reaper – малка единица, чийто jumpпack позволява преодоляване на препятствия и стръмни терени, недостъпни за наземните юнити. Леко въоръжена и бърза.

Battle Cruiser – изглежда и при Крузера са запазени основните характеристики.

Ghost – Призрачето ще разполага с поне две от старите си умения – нюкването и клоука.

Wraith – дали единицата ще присъства в играта, не е ясно, но със сигурност я има в артовете, така че можем да я очакваме без притеснения.

Личните впечатления

Да, във възторг съм. Нима не е логично? Това е все едно да обявят продължение на Новия Завет със същите герои и от същия автор, ебати! **StarCraft 2** на пръв поглед изглежда като оригинала в 3D грешки, но нима в крайна сметка не искахме точно това? Един опит за тотална промяна на концепцията единствено би навредил, още повече, че *Blizzard* ясно показват, че играта определено ще предлага разлики в геймплея. За мен е особено оптимистичен подходът на пичовете към това заглавие. В една от пресконференциите казаха в прав текст, че не искат да си създадат слава на смучещи от MMO-пазара пиявици, които лежат на лаврите от месечните си такси, а освен това всички те просто искали отново да работят по **StarCraft**. На въпроса с какъв бюджет правят играта, беше даден простичкият отговор "Ами с никакъв, ще вложим толкова пари, колкото е нужно, за да стане добра." Факт е, че много малко хора могат да си позволят да кажат това без да изглежда като най-обикновено "Вижте ни колко сме богати", но е и факт, че именно *Blizzard* са сред тях. Приликите с оригинала също поне за мен са индикатор, че макар и хората, създали играта преди девет години, вече да ги няма в компанията, тя е твърдо решена да отдаде дължимото уважение на единственото име в гейминга, за което просто *не може* да има различни мнения.

Страхът на мнозина, че когато излезе, **SC2** ще е визуално остаряла, също не ме притеснява особено. Към днешна дата видяното изглежда чудесно и балансът между стила на първата част и съвременните ефекти е повече от добър. Още повече всички чудесно знаем, че като изключим недоразумението с **Ghost**, *Blizzard* никога не са си позволявали да забавят свой проект толкова, че да се аутдейтне в какъвто и да било аспект. И за финал – в крайна сметка всички знаем, че показаното при първоначалния анаунсмънт и появяващото се във финалния продукт точно при тази компания никога не са съвпадали изцяло. Спомняш си, вярвам, първите шоти от геймплея на **WarCraft 3**, нали?

И в крайна сметка за себе си поне заявявам, че имам пълно доверие на пичовете и ще запазя оптимизма си до излизането на играта. А, ако видяното дотук не подвежда фатално – и след това.

ZERG:

За Зергите все още не се знае почти нищо. В геймплейното филмче няма техни сгради, а и единиците са към. Ето все пак какво научихме:

Zergling – любимото на всички кученце се връща стремително, като вече тотално прилича на скакалец, милото. Зерглингите са добили ново умение – сега могат да мутират в *Banelings* – търкалящи се по земята топки взривоопасни химикали, които се взривяват при досег с врага.

Mutalisk – няма подробности.

Hydralisk – завръщането на хидрата не е потвърдено, но пак я има по артовете, така че я очакваме с отворени обятия.

Nydus Worm – дали това ще е нова единица, транспортираща зергите под земята, или просто нов грим за стария *Nydus Channel*, все още не е ясно.

PROTOSS:

Единствената раса, разкрита в малко по-големи детайли за момента, Протосите са продължили естествената си посока на развитие и в **StarCraft 2** основните им стратегии ще се коренят в телепортацията (т.нар. warping). Обявено е например, че Gateway-ът ще се ъпгрейдва в Warp Gate, който ще е в състояние да изкарва единиците директно във всяка точка от мрежата на пилоните, където и да е по картата. Изглежда, че това умение ще се отнася и до вече съществуващите Юнити, които ще могат да се пренасят моментално в произволна точка на енергийното поле, но дали и тази опция ще стане достъпна при ъпгрейда на Гейтуея, или ще зависи от други фактори, още не се знае. Нови сгради със сигурност ще има (поне във филмчето се забелязват една-две такива), но подробности на този етап няма.

Да видим сега и единиците (пропуснал съм конкретните параметри там, където са известни, тъй като те със сигурност ще търпят промяна преди излизането на играта):

Zealot: Базовият файтър на Протосите отново е на линия. Сега Зилотът има умението *Charge*, което изглежда се задейства автоматично, когато се озове на определена дистанция от атакувания враг, и му позволява да скъси въпросната дистанция с много голяма скорост, неутрализирайки предимството на огнестрелните оръжия пред неговите Psionic Blades.

Immortal: Драгуните са се оказали безпомощни пред рояка на Зергите, затова малцината оцелели сред тези войни са прехвърлили съзнанията си в още по-мощни механизирани тела. Приятно крадени визуално от дроидеките от **Star Wars**, Безсмъртните са четирикраки паящи с две тежки оръжия, чийто основен коз обаче е специалният им щит, който се активира само при атака на мощни оръжия, почти занулявайки нанесения демидж. Именно този щит обаче ги прави уязвими срещу леки и бързи Юнити, тъй като не се задействат от слаби атаки като ноктите на Зерглинга, пистолетите на Рийпъра или картечницата на Пехотинеца.

Stalker: Последвали своите светли братя, сега Дарк Темплърите също полагат мъртвите си войни в механични тела. Сталкерите са подобни на Иморталите, но са по-леко бронирани, атакуват много по-бързо и имат умението *Blink*, което им позволява да се телепортират където и да е във видимия рейндж. Това е идеално за преодоляване на начупен терен, преследване на бягащ враг или hit and run тактики.

Phase Prism: Призмата е новият транспорт на Протосите, заменил Shuttle-а. Превръщайки както органични, така и неорганични създания в чиста енергия, тези роботизирани кораби могат да пренасят голямо количество единици по цялата карта. Те обаче имат и друга функция. Умението *Deploy* позволява на Призмата да се превърне в неподвижен летящ пилон, запълвайки дупки в мрежата, когато е нужно, но по-важното – създавайки изходни точки за уорпване (помниш новото умение на Протосите, нали?) където и да е по картата. Лек пробив във вражеската защита и Призмата може да се превърне в по-смъртоносен телепортатор от цял контрол Арбитри.

Colossus: Първата тежка наземна единица. Колосът е огромен роботизиран квадрипод, издигащ се на четири дълги тънки крака и способен да преодолява начупен терен. Стреля с непрекъснат лъч, който се движи по земята, а не е концентриран върху определен Юнит. Това прави тези паящи невероятно ефективни срещу многобройни слаби наземни врагове. За съжаление обаче Колосите са напълно безпомощни срещу въздушна атака.

Phoenix: Финиксът е наследникът на Скаута. Макар и може би малко по-слаб от прародителя си като атака, той има умението *Overload*, което му позволява за кратък период да атакува всички врагове в обсега си, но след това в продължение на няколко секунди е абсолютно безпомощен и неподвижен. Правилният момент и правилното количество Финикси, които да оувърлоуднеш, ще бъдат жизнено важни, за да си сигурен, че след това няма да има кой да се възползва от слабостта ти.

Warp Ray: Макар и силен, Финиксът не е на нивото на тежко бронираните летящи единици като Батъл Крузърите например. Тогава на помощ идва Warp Ray-ът. Този кораб използва непрекъснат енергиен лъч, който нанася все повече демидж с всяка секунда, в която е задържан върху една цел. Това го прави унищожителен за най-големите бойни кораби, а също и за противникови сгради, но неефективен срещу множество малки нападатели, тъй като хаби твърде много енергия върху един Юнит.

Mothership: Това е, откъдето и да го гледаш, супер-Юнит. Можеш да имаш само един кораб-майка и ако геймплейното филмче не ни е подвело кардинално, той може да се появи във всяка точка от картата, дори там да няма мрежа (а може и просто от *Blizzard* да са се правели на гъзари, разбира се). Както вече беше споменато обаче, Тераните и Зергите *няма* да разполагат с аналогични свръхединици. Мадършипът е огромна летяща конструкция, чиято атака е подобна на тази на Финикса, но в много по-голям мащаб. Основното в случая обаче са специалните ѝ умения (подозирам, че названията им ще се променят до финалната версия):

Time Bomb – около кораба се създава широко силово поле, което забавя и тотално спира всяка вражеска атака, така че тя не достига изобщо до целта си. Във филмчето беше показано как ракетите на четири кули замръзват във въздуха пред Мадършипа, след което, когато полето се вдигна, просто падна на земята.

Planet Cracker – от долната част на конструкцията се изсипва унищожителна енергия, която изтребва всичко наземно, над което застане корабът. Това, доколкото разбирам, го прави уязвим за въздушна атака, но тук на земята происка *няма*.

Black Hole – въздушната алтернатива на Планет Кракъра, но още по-унищожителна – Мадършипът отваря черна дупка, която директно поглъща (с мазно пространствено изкривяване, за да е по-куул) всички вражески единици без право на обжалване. Във филмчето по този начин го отнесоха три Батълкрузъра.

ELVEON

▶ PC
▶ X360

Жанр: Third Person Action/RPG
Производител: 10Tacle Studios
Разпространител: 10Tacle Studios
Излиза: Третата четвърт на 2007-ма
Сайт: www.elveon.net/en/elveon

Пламни светлина, бягай нощ! (Лахо калад, дрего морн)

"Изпървом бил Еру, Единственият, който в Арда наричат Илуватар..."

Нямаме обяснение защо никой не е правил екшън-игра с приказна история, помества се изцяло в каноните на елфическата митология досега. Знаем само, че след десетки години фентъзи романи и филми, като трилогията за Властелина на пръстените, тази формула ще бъде повече от печелившa.

Елфите. Най-интересната и най-мистичната от всички фентъзи раси, създавани някога от човешкото перо. Грациозни, атлетични, горди и потайни. И в същото време безсмъртни, мъдри, студени, пресметливи и смъртоносни в боя.

Да, именно за тях искат да ни разкажат словаците от *10Tacle Studios*. И са избрали за целта екшън от трето лице с правилната доза RPG-елементи, революционна бойна система, дълбока и драматична история и митологична, носталгична атмосфера. Разбира се тези два реда и половина далеч не успяват да опишат заглавие от такъв калибър. Но пък ти дават отговор на въпроса, защо отсега можем да кажем следното: късната есен ще ни поднесе един потенциален, смазващ хит.

"За началото на дните"

Elveon е базиран върху абсолютно нова фентъзи вселена, създадена специално за него. Разбира се, авторите все пак са черпили вдъхновение от най-големия – Дж. Р. Р. Толкин и от неговата безсмъртна творба, абсолютната елфическа класика Силмарилион - и не ги е срам да си го признаят. Словаците са се повлияли и от Древногръцката митология. В същото време ръководителят на проекта и шеф на студиото Славо Хазука е жертвал цели 4 години от живота си, за да напише собственоръчно историята в играта. А тя звучи така:

Светът на Наон е създаден преди много хилядолетия от Боговете, след като те успели да сломят и затворят четирите могъщи дракона на сътворението. Победителите го населили с Първородните, The Neamas, любимците на божествата – елфите. Те се разделили на четири коренно-различни раси (виж *карето*), колкото са и легендарните дракони. Всяка една със собствена култура, религия, разбирания, бойни и магически умения. Това обаче не са стандартните елфи от романите – живели безброй епохи, в заника на цивилизацията си, меланхолични и напускащи земите си. Тук ще се запознаем с техния Златен век. С периода на най-голямата им сила, стотици поколения преди края на магията и идването на хората.

Не всичко е вино и рози в техния свят. Отношенията между четирите велики народа са хладни и проядени от недоверие. Древните богове изведнъж са напуснали Наон и са ги изоставили. Дали събуждането на драконите от безкрайната им дрямка не е причината? Най-великият град в историята - *Ниматар*, сърцето на елфическата цивилизация, раят, днес е само мит. Никой не знае къде е, някои не вярват, че изобщо е съществувал. Сюжетът се върти около кулата Starspear в този изгубен град, някогашен дом на боговете. Сега за нея се носят легенди, че представлява портал към божествените селения. Един мит разказва, че не всички богове напуснали Наон. Най-могъщият войн сред тях останал като пазител на кулата и не ще допусне някой да премине от другата страна...

Ти влизаш в кожата на един от великите елфически бойци на сво-

Самотният воин. Квинтесенцията на играта съсредоточена в един единствен брутален арт.

ELVEON

ЧЕТИРИТЕ РАСИ

Елфическите раси в света на Наон са четири. Ето какво знаем за тях:

The Aegans - Те се славят с най-развитата култура. Основната сила в този свят, изградили най-могъщата империя. Почитат боговете от Starspear. Покровителствани са най-много от богинята Athain. Считат себе си за истинските наследници на Ниматар. Любимото им оръжие е копието.

The Parthans - Благородни войни, свирепи и опасни в сраженията. Избухливи, горди. Религията им отрича елфическите богове, защото ги счита за недостойни и слаби. Почитат единствено мощта на великите дракони. Специалисти в близкия бой. Понякога дават на противниците си, преди да ги убият (ако те са се били особено достойно) да ги порежат и да им оставят белег по тялото.

The Taethans - Тотални интроверти и чудаци. Не са религиозни, отричат боговете, отричат драконите. Не се интересуват от конфликтите в света и не участват в тях. Интересуват се единствено от хармонията вътре в себе си. Перфекционисти. За върховно достижение считат постигането на "истинско съзиране" -alin iaris-, което им позволява да виждат нещата такива, каквито са, без да са изкривени от идеологии и предразсъдъци.

The Merians - Почти нищо не се знае за тях от другите народи. Не е ясно кои са, какви са, как да бъдат открити, каква е целта им. Тихи са като сенки и изглеждат по-скоро като духове на отдавна загинали войни. Но не са духове. Изскачат отнякъде, постигат целите си и изчезват без следа. Опасни.

ето време. И ще поемеш по пътя на древен крал, който се опитал да намери Ниматар и никога не се завърнал. Като десетките герои преди него.

Епичната приказка ще започне в момент, в който в света настъпва нова епоха, белязана от кървав конфликт. Очаквай страхотна история с невиждан досега бекграунд, обхващаща период от няколко хиляди години.

За героите

Отделяме толкова място на историята, защото е важно да разбереш каква част от преживяването, наречено **Elveon**, е тя. Нищо по-важно няма за словаците от *сюжета*, *бойната система* (най-вече) и *атмосферата*.

Внушението, което играта би трябвало да остави в претръпналите ни геймърски души, се явява абсолютен приоритет. *10Tacle* са изгубили стотици часове за създаването на такива основни елементи, като уникален елфически език например. Дам, всички ще говорят на него, а ти ще трябва да се задоволиш със субтитрите (хитри копеленца, така ще избегнат и доста проблеми по локализацията; между другото в трейлърите елфите си плямпат на английски, така че не сме съвсем сигурни как точно се случва). Рожба на този език е и думата "Elveon", която в превод означава "Книга за елфите" и е събирателно за цялата история на този древен и мъдър народ.

Играта ще ни предложи достатъчно опции за развитие и кастомизация на героя. Започваш като представител на една от четирите раси, всяка с различни характеристики. Ще можеш да играеш само с мъж за съжаление. Ще ползваш множество различни екипировки и брони, като ще търсиш тези, които най-точно пасват на стила ти на игра. Той ще се определя най-вече от това с какви *оръжия* ще боравиш. Играта ще ни предостави около 100 различни средства за умъртвяване, разделени в 4 основни класа: двойка по-къси елфически остриета, копие, лък, дълъг меч. Всеки един клас е свързан с коренно-различен боен стил и геймплей. Двата кинжала са леки и играещият с тях ще е адски бърз. Но пък ще нанася по-малки поражения. Копието е с нечовешки демидж, но е бавно и абсолютно безполезно в тесни, закрити помещения. Мечът е универсален и е подходящ както за атака, така и за защита, благодарение на стабилния блок с него. Лъкът е ясен. Ще можеш да избереш дали да играеш и с четирите/трите/двата вида оръжия (и съответно да развиеш всеки клас сравнително малко), или да си харесаш само един и да станеш бог с него. Няма да можеш да развиеш всички класове на максимална степен, категорични са авторите. Героят ти ще може да се учи от своите противници. Да прибавя към колекцията си нови атакуващи или защитни похвати, които са били използвани срещу него. Нови удари, комбота (о да, от тези ще имаме доста!) и бойни стилове от другите три раси. Няма да трупаш точки опит и да качваш нива. За сметка на това ще си имаш един (или няколко, това не е ясно) свръхестествени покровителя, които от време на време ще те допускат в т.нар. Драконова зала. Там ще научаваш нови бойни (и не само) умения. Изглежда, че развитието на героя ти ще е доста близо до това в **Dark Messiah of Might and Magic** – леко опростено, но много ефективно. Разбира се, дадена ти е опцията и да си ъпгрейдваш екипировката и оръжията със специални предмети.

За сраженията, честта и славата

Сега спокойно можеш да забравиш за всичко, което сме си говорили до този момент. Защото приятелю, по всичко личи, че **Elveon** ще притежава наистина колосална бойна система. Може би една от най-добрите, на които изобщо ще

ГЕЙМПЛЕЙ

Заедно с традиционното обиране на подобра екипировка от жертвите и подобряването на бойните умения (в Драконовата зала), геймплеят в **Elveon** ще включва и още няколко адски интересни подправки. *Магически умения* в играта ще има, но те ще се появяват само на някои места, когато дадения момент го изисква. Например героят ни ще може да си измоли от боговете невидимост за определен период от време. Или различни бъфове към уменията, които също ще са краткотрайни. Обявен е и *Griffin-riding mode*. В него ще възсядаш огромен грифон и ще унищожаваш противниците в стил **Panzer Dragoon**.

Най-интересната част от обявения досега геймплей е т.нар. *Legend mode*.

Той ще ти разкрива съществени части от древната история на Наон. Всъщност не. Ти сам ще си ги разкриваш, като за целта ще поемеш управлението над древни елфически герои. Това ще става първо посредством кратка кът-сцена, която по някое време ще "оживява" и ще ти позволи да я доиграеш. Информацията, която ще научаваш по време на тези надниквания в миналото, ще оказва пряко влияние върху сегашния ти герой! Звучи като нещо по-добро дори от ретроспективните разходки на Принца в **Warrior Within**. Така вместо просто да прочиташ за дадена битка в миналото, или да я видиш на кът-сцена, ти директно ще вземеш участие в нея. Някои от древните герои, които ще управляваш пък, ще се окажат важни за сюжета по-нататък.

В **Elveon** е предвиден и някакъв мултиплеър, но засега няма достатъчно подробности около него.

Обещаният Griffon-riding mode. Звучи интересно.

сме попадали. Във всеки случай от **Blade of Darkness** насам, не сме били толкова ентусиазирани по отношение на този параграф.

Защото тук оръжията отново ще имат истинска тежест. Защото тук може би ще станем свидетели на най-добре реализирания блок изобщо, а продължителността на сраженията, дори само с един противник, ще надхвърля С ПЪТИ тази в повечето подобни заглавия. Защото тук отново ще има много кръв. Защото тук битките ще носят истински филмов оттенък – забавени кадранси, филтри, адекватна камера с различни ъгли.

Да, от филмчетата си личи много ясно. **Elveon** е класа и ще изисква не малко умения от теб, за да надвиеш невероятно-коравите противници.

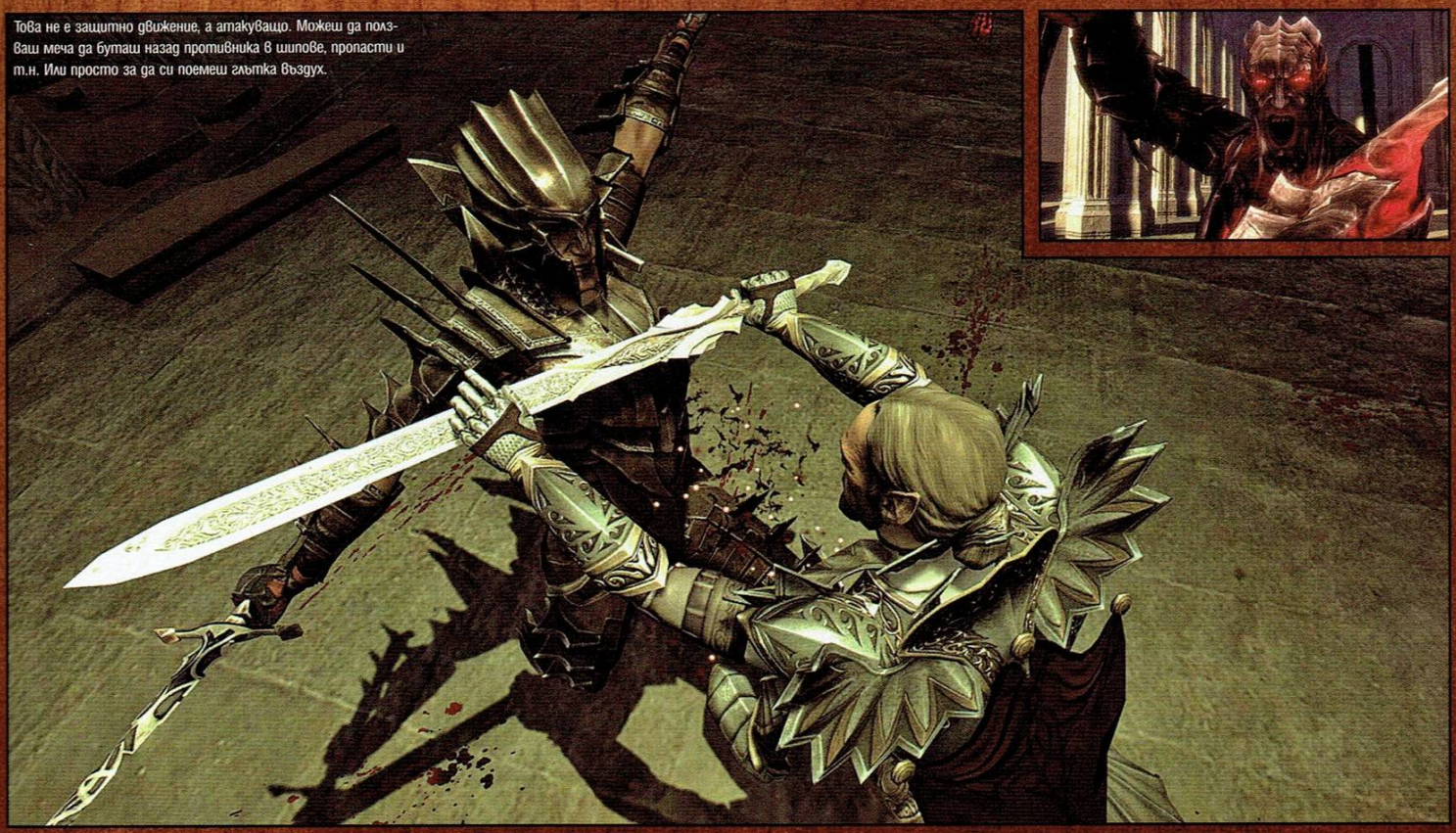
Това е солта на играта! Нима си очаквал, че всичко ще се върти около историята? Все пак на си говорим за куест брато…

Струва ми се, че е крайно време вече да видим екшън-ориентирано RPG с наистина добра бойна система. Помисли малко. За колко такива се сещаш? **Oblivion**? Е стига бе. Тя само изглежда такава, докато не ти писне в един момент. Защото е повърхностна. **Gothic** с дървеното управление? **Two Worlds** с будещата-истерични-пристъпи-на-смях комична стъпчица назад? Нелошият **DMoMM** (ако поне частично го приемем за ролева игра), където обаче просто я нямаше тръпката, усещането за реално сражение? Или може би някое JRPG, а?

Лично аз мога да дам за пример само **Fable** като нещо наистина оригинално и забавно. Реално погледнато обаче единствено **Blade of Darkness** (който не беше RPG) ни дари с наистина запомнящи се, свирепи, адреналинови сражения във фентъзи жанра.

Е, дай боже тази черна серия да спре с **Elveon**. Какво можеш да очакваш? Многобройни офензивни и дефензивни опции. Атаки с 3 различни степени на владеене – начинаещи, напреднали, експерти. Страхотни контраатаки след успешен блок (серия успешни блокове). Освен прекрасното париране в играта, към дефензивните скилове спадат и избягващите удари назад и встрани. Специални завършващи удари (за директно убийство) и комбота. Но най-важната част от всичко е таймингa – кога, какво точно ще направиш. Разбира се, за да ти е още по-гадно, е въведена и специална скала за издръжливост, така че ако си похабиш стамината в няколко ужасно силни, но крайно неточни удари, ще останеш беззащитен за известно време и може да гушнеш теменужките. Ще трябва да чакаш правилния момент. Да дебнеш. Да рискуваш понякога. Да мислиш. Да се слееш с твоя герой и уменията му. Не просто да кликаш с мишката като обезумял и да вървиш бездушно напред. Някой наричат бойната система в **Elveon** "Elf Kwon Do". Хаха, защо не? Защо не, при положение, че тя е създадена специално за играта от различни майстори, наети специално за проекта (и представлява микс от няколко европейски и азиатски бойни стила)? Знаеш ли какво ще ти се случи, ако си някакъв истински главорез с копието, убиваш по четирима наведнъж без проблем и се срещнеш с елф с два къси меча в тесен коридор? Ще погинеш безславно. Защото копието е бавно, много дълго и не можеш да го развъртиш. Нямаш пространство, а клипинг в тази игра няма…

Няма ли да е доста неприятно



Това не е защитно движение, а атакуващо. Можеш да ползваш меча да буташ назад противника в шипове, пропасти и т.н. Или просто за да си поемеш глътка въздух.

ако противника блокира 5 твои удара последователно и след това те направи на ред салата, ред дафинов лист, с една бърза контраатака? Дали няма да се почувстваш като 5-годишен пикльо в този момент?

А сега се постави от другата страна на барикадата. Гадът срещу теб е на малко кръв, куца. За да блокираш дадена атака ще се наложи не само да уцелиш точния момент. Ще трябва да насочиш и оръжието си в правилната посока. Представяш ли си какъв кеф ще изпиташ ако предугадиш 5-6 поредни негови удара и след това го убиеш с един единствен, фатален, контраудар (защото е останал без сили да се защити)? Знаеш ли какво ще се случи точно в този момент? Камерата автоматично ще забави ход и ти ще видиш всеки един детайл от аления разрез. Филмово усещане. Да, огромни усилия са вложени в битките, за да добият те истински кинематографичен оттенък. Очаквай още умелото въвеждане на следните два ефекта: *motion blur* - леко размазване на контурите поради високата скорост на ударите) и *depth of field* - фокусираш много ясно в конкретна посока, в точно определен момент. Периферията обаче ще остава леко разфокусирана, точно както вижда човешкото око.

Няма да се биеш само с елфи, бъди спокоен. Ще има доста зверове и монстри, а авторите твърдят, че най-интересните моменти ни очакват по време на битките с предвидените в играта босове.

За света и Нетленния пламък

10Tacle обещават, че **Elveon** ще бъде доволно-нелинейно екшън-RPG. Минимална продължителност около 20 часа. Това е само основният сюжет. Със страничните приключения и заравянето в дълбините на хилядолетната елфическа история, горното число ще се покачи на 30. Очаквай няколко различни финала и множество причини да преиграваш играта отново и отново. Словаците се кълнат, че с едно превъртане няма как да разбереш всичко за детайлния, многопластов свят, който са изградили. За света, който са започнали да изграждат още през далечната 2002-ра година!

Elveon дължи увлекателната си фентъзи атмосфера не само на великолепната *технология*, с която е създаден. А и на това, че за изграждането на този виртуален, античен свят, са наети цели екипи от архитекти, художници, лингвисти, майстори по бойни изкуства. И всички ние наистина съвсем сериозно очакваме от тази игра, да се окаже следващото голямо нещо в света на фентъзи-RPG-тата.

По-рано споменахме за "филмово усещане" и "кинематографичност" и хич не се шегувахме. Защото "технологията" в **Elveon** е не друга, а **Unreal 3** енджина. Специално закупен и модифициран за този амбициозен проект. Това е и основната причина играта да изглежда чисто и просто зашеметяващо. Отиди на официалния сайт и задължително виж филмчетата, защото е трудно да се опише. Ако някой все пак може да даде сравнително кратко описание на това какво точно ще представлява **Elveon**, то това е именно нейния създател и шеф на *10Tacle Studios*. Славо Хазука:

"Искаме играчът да се почувства така, сякаш се разхожда в една древна елфическа легенда. Затова и използваме толкова много филтри и постпродукционни ефекти. Те дават на нашия свят един уникален привкус, сякаш се разхождаш из нечии сънища. Прибавете към това и чувството за античност и носталгия. Като стил и пропорции филмите по Властелина на пръстените също изиграха своята роля. Представихме си елфите като безсмъртни създания и се опитахме да предадем тяхната архитектура. Техните сгради, които сякаш са строени така, че да траят вечно. Създадохме елегантни форми, които отразяват вътрешната хармония, сила и гордост на тази раса."

Както вече си разбрал всички ние ще чакаме **Elveon** с огромен интерес. След всичко, което прочетох за тази игра, лично за мен тя се превръща в най-чаканото заглавие за 2007-ма, заедно с **Mass Effect** и **Bioshock**. Дано *10Tacle* не се издънят някъде по пътя. Вярваме в тях.

▶ X360

Жанр: FPS
Производител: Bungie
Разпространител: Microsoft Games
Излиза: 09.25.2007
Сайт: www.halo3.com

HALO 3 БЕТА

AlDim слага ръцете си върху новото творение на Bungie и доволно го опипва

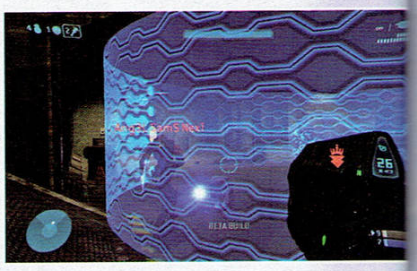
Където и да сте се намирали, крайно вероятно е да сте усетили могъщ трус на 16-ти май, някъде около 14 часа българско време. Не, това не беше периферията на ново страховито земетресение, помитащо турските или гръцките ни съседи. Не беше и резултатът от атака на банда тероряги от Саудитска Арабия, които най-сетне са решили да заличат американофилските ни задници от лицето на Земята. Дори не беше тръмпетът от хиляди твърди обуща на побеснели метъли, биещи се със зъби и нокти за последните билети за концерта на **Iron Maiden**, 'щото веднъж се живее и веднъж може да се види Брус Дикинсън на живо. Всъщност това беше грохотът на пръскащите се по шевовете от недоволство Интернет тръби, когато десетки хиляди геймъри по света установиха, че не могат да подкарат **Halo 3** бетата (заради която си бяха купили гарантиращия участие в нея **Crackdown**) в уречения час. Месеците чакане може да не ги бяха съкрушили, но тези последни 15 часа забавяне, докато *Microsoft* установят какво са прецакали в пъкленя си план, разбиха не едно и две крехки сърца на нещастни дечица, избягали от училище, или омърлушени бачкери, взели си последния ден отпуска за годината, за да поцъкат "само мъничко".

Да, драги приятели. **Halo 3** е ебахти и нахайпената игра. И батко ви АлДим реши да се жертва заради вас и да пробва бетата, за да сподели тежкото си мнение: велико ли е наистина туй нещо, или е просто поредното адски приятно, но и крайно *не*смазващо шуутърче от поредицата, което незнайно как отново ще хипнотизира милиони боксаджии, карайки ги да се наредят пред месомелачката на *Microsoft* като в *онази* песен на **Pink Floyd**.

Сингълът на предишните **Halo**-та има своите почитатели, но мултиплейърът е разковничето, позволило на играта да стане огромен конзолен хит (досега **Halo 2** е продал невероятните 9.2 милиона бройки!) и много геймъри да посегнат към първия *Xbox*, осигурявайки му второто (макар и отдалечено от лидера) място в предишната конзолна надпревара. Но покрай наближаването на третата игра, от *Bungie* решиха да си посипят главите с пепел, разтръбявайки че онлайн мачовете на втората въобще не са били задоволителни поради сериозната липса на баланс (особено що се отнася до носенето на две оръжия) и лесните за експлоатиране от чийтъри нива. Именно затова заканата им за **Halo 3** е да оправят старите си грешки, докато добавят тук-там по някоя интересна новост, и така да ни дадат ултимативния Мастър Чийф експириънс. И наистина, дори в сравнително ранния етап на бетата, играта изглежда доста ошлайфана като концепция и изпълнение и въпреки че няма да бъде второто пришествие, е доста явно, че ще предложи класен геймплей.

В бетата бяха достъпни три карти: Valhalla, Snowbound и Highground. Първата е доста подобна на Blood Gulch от предишното **Halo**. В нея има две бази в краищата на долина, покрита от дръвчета и тучна тревица, с река, течаща по средата. Теренът е чудесно разчупен от хълмчета в центъра, където стават повечето мелета, като в двете бази има гравитационни устройства, с които бързо можеш да се метнеш към екшъна. Има и множество големи скали, пещероподобни ниши и катастрофирал дропшип Pelican, които са сред най-добрите места за търсене на прикритие и причакване на нещастни жертви. Втората е изцяло покрито със сняг бойно поле с два разположени на ключови места бункера. Доста интересна идея са силовите полета на изходите им, които блокират всякакви изстрели отвътре или отвън. Благодарение на тях по-съобразителните играчи могат да превърнат неприятна ситуация, в която някой ентусиаст ги гони примерно със Spartan Laser, в лесен фраг, като го примамят да влезе и му ударят един тупаник по главата с мощната меле атака. В Highground пък има полуразрушен форт, с намиращи се до него бункер и пещера, както и широка пътека, изкачваща се нагоре от брега в подножието. Картата е страхотна за отборна игра и, както сигурно се досещаш, основното предизвикателство е атаката и защитата на форта.

Играта предлага сума начини за вихрене из гореизброените локации. Подборът им става посредством въведените от **Halo 2** плейлистове, всеки от които съдържа набор от сходни режими. Rumble Pit е за игри всеки срещу всеки, включващи различни версии на Slayer (халовското



H2 VS H3
Визията на *Halo 3* **е съвсем приличен скок спрямо втората част, но дали ще може да се мери с конкурентните игри като** *Gears of War*?

име за "deathmatch"), както и алтернативни игрички, в които трябва да се изпълнява определена цел, като Oddball (всеки се опитва да задържи череповидна "топка" максимално дълго) и Crazy King (луда надпревара за контрол над посочени хълмове, като местата непрекъснато се менят). Адски забавни са игрите, в които получаваш снайпер или ракетомет с неограничени муниции. Те разкриват съвсем различни страни на геймплея: в първия случай – напрегнато дебнене в стил **Delta Force**, а във втория – адреналиново надстрелване а-ла **Quake** и **Unreal**. Разбира се, има и плейлистове за отборни игри. Team Slayer е за стандартни групови мелета, а Team Skirmish – за отборно изпълнение на обджективи (примерно Capture the Flag и Territories). Те винаги са били най-силната страна на **Halo** мултиплейъра, защото само в тях се разкрива пълният тактически потенциал от употребата на оръжията и превозните средства.

Както може да се очаква, повечето оръжия, достъпни в бетата, са ни добре познати от предишните **Halo**-та, но има и няколко приятни добавки към и без това богатия арсенал. Spartan Laser е безкомпромисен в правилните ръце. Въпреки че отнема няколко дълги секунди преди да стреля, огромният му лъч е способен да помете няколко врага едновременно, барабар с превозните им средства, и създава неповторимо чувство на могъщество. Друг от новите любимци е Brute Spiker. С две такива пушкала в ръце можеш да изстрелваш почти неспирен дъжд от режещи снаряди на близки и средни разстояния. В тон със Spiker-а е въведен и трети вид граната – Brute Spike Grenade, която има действие, подобно на мунициите на Torque Bow-а от **Gears of War** – ако се лепне на някой гад, води до крайно задоволителна и смъртоносна експлозия. Освен тези чудесни играчки, на ключови места са разположени и стационарни картечници, които могат да се откачат от гнездата си и да се ползват в движение. Хванал такова бебче си доста бавен, но огромната огнева мощ определено си струва. Подобен е MissilePod, който според информацията, дадена от *Bungie*, е предназначен за употреба като установка за самонасочващи се ракети, но в играта се търкаля из картите. Все пак нищо чудно във финалната версия и той да се намира забоден някъде. Бетата предложи и едно ново превозно средство, приличащо на мини-Warthog - Mongoose. То може да носи до двама играчи и е много подходящо за бързо преджапване през ландшафта.

Наред с тези средства за сеене на смърт, в **Halo 3** има допълнителна екипировка, която определено не е задължителна за геймплея, но внася доста приятно разнообразие, стига да знаеш как да я ползваш. Bubble Shield-ът привлече огромно внимание още когато беше показан в трейлъра на играта. Той има функция, подобна на силовите полета в Snowbound, с тази разлика, че може да бъде активиран където и да е. Ако си отнесъл някой здрав изстрел, като нищо може да ти спаси кожата и да ти даде възможност да се възстановиш на спокойствие. Power Drain пък сваля щитовете на всички играчи в обсега му, което ги прави силно уязвими, но употребата му е доста рискована, защото току-виж заминал и твоят. Grav Lift е много полезен в Highground, защото може по бързата процедура да те качи на стената на форта, където се намират някои от най-добрите оръжия. Последната джаджа е Trip Mine. Както подсказва името ѝ, става въпрос за мина, която създаде сериозни ядове на нещастни минувачи и особено на превозни средства.

Разни хакерчета, ровещи се в бетата, намериха и цял куп неразкрити подробности за играта, включително пълния списък от 12 карти. Вероятно ще има опция за custom игри, даваща възможност за промяна на всичко – от скоростта и гравитацията до силата на щитовете. Има информация и за допълнителни настройки за външния вид с четири вида броня (Cobra, Intruder, Ninja или Regulator) за спартанците и два (Predator или Raptor) за ковънантските елити и дори произволно комбиниране на отделните им части. Също така бяха открити Radar Jammer (логично – за блокиране на безценните за забелязване на врагове радари) и Brute Chopper (машина с две оръдия и смъртоносно въртящо се острие).

Визията е основният сериозно критикуван елемент на бетата. Немалко хора я описаха като **Halo 2** на стероиди и наистина, след като притежателите на *Xbox 360* се насладиха на смазващи с облика си игри като **Gears of War**, **Rainbow Six: Vegas** и **GRAW 2**, тя изглежда неприятно технически изостанала. Франки О'Конър от *Bungie* побърза да успокои фенове с твърдението, че сингълплейърът със сигурност ще изглежда по-добре, а и до септември има достатъчно време, за да подобрят всичко, показано до момента. Да се надяваме, че наистина ще е така, но дори и да не стане толкова разтърсваща, колкото ни обещават, най-важно е геймплеят да е на ниво.

По всичко изглежда, че **Halo 3** има потенциала да се превърне в достойно продължение на свръхуспешната поредица, което да закърпи сериозните проблеми на мултиплейъра от **Halo 2**, да даде още много часове забавление на фенове на Мастър Чийф и да направи *Microsoft* и *Bungie* още по-богати. Но също така едва ли ще убеди фенове на други класни шуутъри, като **Unreal Tournament**, че целият шум си заслужава.

Българската гейм индустрия – всяко начало е трудно.

Да поставя началото на този материал се оказа далеч по-трудна задача, отколкото очаквах. Основната причина за това отдавам на коварно промъкналата се в заглавието думичка "индустрия", която безпощадно завъртя мислите ми в болезнен водовъртеж от въпроси. Първо изпитах нуждата да разбера за себе си какво *реално* е отношението ни към българските игри. Дали наистина ги обичаме, защото са добри, или просто им отдаваме порция престорено внимание, защото са направени от сънародници, а после се завръщаме покорно към несравнимо по-големите като реклама, обещания, визия и – на моменти – като геймплейно качество хитови заглавия? На следващо място потърсих реалната стойност на родния продукт и как се оценява той отвъд нашия, донякъде повлиян от чувството за национализъм мироглед. Замислих се, че отговорите, които търся, не може да са толкова трудно достъпни, та нали българските комерсиални игри се броят на пръсти! Единственото нещо, което бе нужно, е да изследвам развитието на шепата български студия, които успяват да оправдаят практическото значение на понятието "индустрия" и – метафорично казано – обработват почвата, от която очакваме плодородие в родното производство.

От Gamers' Workshop с видимо удоволствие ще ти предложим поредица от материали, в която ще те срещнем с интересни компании, лица и събития от българския гейм дивелъпмънт. За да положим началото на тази нова рубрика обаче, ще трябва да погледнем назад и да си припомним какво се случи с българските студия, игри и проекти, отговаряйки доколкото можем на поставените в началото въпроси.

Haemimont Games

Докато проучвах различните източници на информация из глобалната мрежа, се опасявах от възможността тази въвеждаща статия да придобие вид на поредното словоизлияние за двете най-ярки светила – *Haemimont Games* и сформираните по-късно *Black Sea Studios*. Оказа се приятна изненада, че алтернативи на двата популярни разработчика съществуват, но ще е истинско кощунство, ако не започнем именно с името *Haemimont*. Компанията, която реално положи началото на истинска гейм индустрия у нас.

Студиото е създадено през 1997 година с идеята да започне работа върху фентъзи стратегията **Tzar: The Burden of The Crown,** която е може би най-популярния роден гейм продукт. Голяма част от геймърската общност би посочила точно тази игра като пример за култова. В действителност обаче **Tzar** никога не е била възприемана като нещо специално на чуждестранния пазар и дори е обвинявана в твърде много проблеми, които не ѝ позволиха да придобие сериозна популярност отвъд граница.

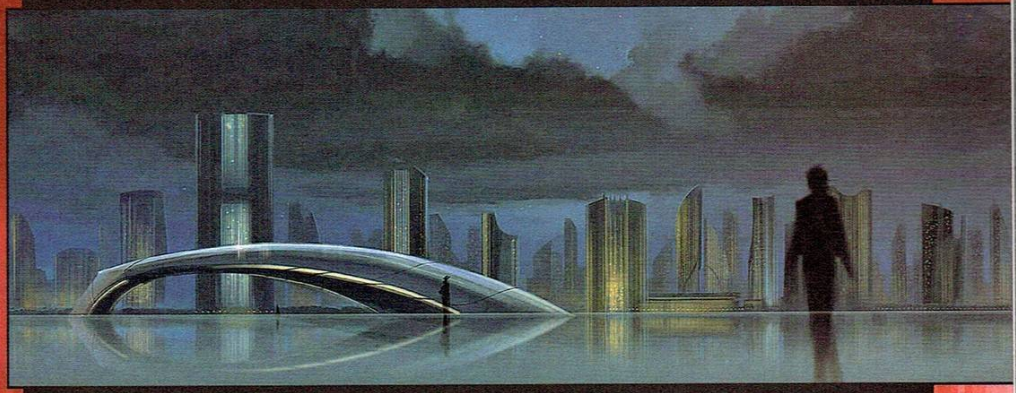
След **Tzar**, *Haemimont Games* запретват ръкави и инвестират всичко спечелено в проекта **Celtic Kings**, който попада точно в десятката и жъне много положителна критика както в България, така и навън. Играта предложи уникална келтска сага, която задоволи стратезите и демонстрира индивидуалния почерк на *Haemimont* на световния пазар. Така например в Испания играта беше наистина смазващ хит. Съвсем логично и в тон с общата бизнес стратегия, **Келтски Крале** се сдоби с две продължения – **Пуническите войни** и **The Great Battles of Rome**. Статистиките сочат, че са продадени общо над един милион копия от играта само в Испания, Италия и Латинска Америка.

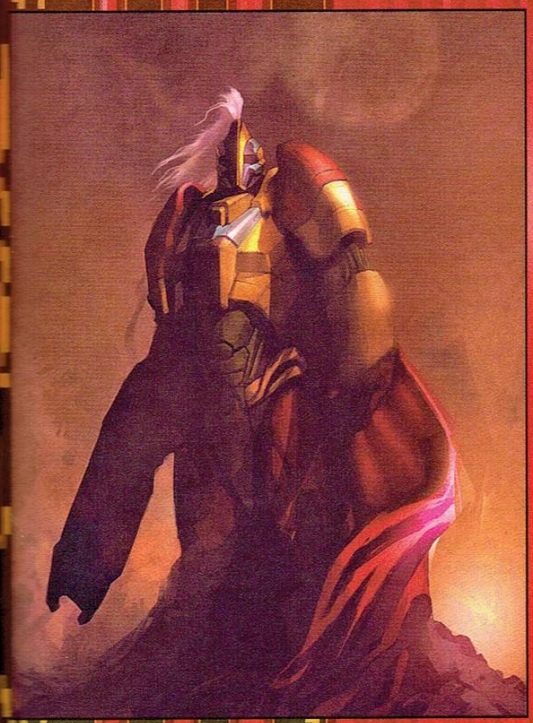
Междувременно, година след излизането на оригиналния **Celtic Kings**, студиото започва работа по нова фентъзи стратегия, наречена **Rising Kingdoms.** Въпреки че заглавието бе определено като поредния **Warcraft 3** клонинг, играта притежаваше своя индивидуалност.

Тук е добре да споменем и най-актуалната игра на студиото – **Glory of The Roman Empire** от Юни 2006, която се явява и първото отклонение от RTS насоката и представлява исторически сити-билдър. За съжаление нито една от последвалите игри не измести от светлината на прожектора **Celtic Kings**, което ни сочи следващата логична стъпка на компанията. А именно – ако се вярва на слуховете – втора част на **Celtic Kings,** изпълнена изцяло в 3D.

Black Sea Studios

След появата на **Tzar** главният дизайнер на проекта Веселин Ханджиев основава собствена гейм компания под името **Black Sea Studios**, с идеята да събере най-способните професионалисти от родината и постепенно да създаде значим източноевропейски център за разработка на игри. Единствената реализирана до този момент игра е **Knights of Honor**, за която сме сигурни, че си чувал. При това – само добри неща. Тази средновековна стратегията е





може би най-фино пипнатият продукт, който е напускал някога държавата ни, за да впечатли с безспорното си качество западния пазар.

Бъдещето? От трудолюбивите ръце на **Black Sea** ни очаква нова игра, която най-вероятно ще бъде научно-фантастична стратегия, очаваща своето официално обявление и съответно разпространител. Известно е също така, че компанията води преговори за конзолни сертификати от *Microsoft* и *Sony*, но *PC* платформата продължава да бъде единствено използвана, което – прочее – се отнася и до повечето разработчици в България.

Masthead Studios

Ето че стигнахме и до най-вълнуващото явление в родното пространство. Столичното студио **Masthead** е сформирано през 2005-та година, давайки старт на не каква да е игра, а уникално сай-фай MMORPG. Трябва да признаем, че информацията по този проект придоби достатъчно плътен вид в последно време. Изкушаващо е да се впусна в обемист разказ за това какво точно ще представлява този потенциален хит, какви са концептуалните му основи и в каква посока ще се развива заглавието занапред, но ще си запазя това удоволствие за следващия брой, когато ще надникнем заедно във вълнуващия свят на играта. Единствено ще добавя, че самото съществуване на MMO проект е повече от красноречив за здравословния начин, по който българската гейм индустрия започва да израства.

Dagger Games

Dagger Games водят началото си от 2002 година, а от известно време насам в по-тясно специализираните общности циркулират следи от видео материали и изображения на тяхната нова игра **Dimensity**. На пръв поглед тя е класически представител на предпочитания за българските дивелъпъри жанр – хибридна стратегия. Авторите определят отрочето си – напомнящо визуално и концептуално на **Spellforce** – като RPS (Role-Playing Strategy). От една страна е добре, че играта се разработва със собствен енджин и показаното, респективно постигнатото до момента, заслужава немалка доза внимание. От друга страна не очакваме **Dimensity** да се втурне към банята с цел да ни изкърти фаянса, показвайки колосално качество. Но чувството, че тази игра може да се окаже нещо далеч по-добро, го има. Демото се очаква в най-скоро време и се надяваме, че това ще привлече и разпространител, който да обърне внимание на студиото.

От тук - от там

Имената, които споменахме до този момент, съвсем не изчерпват темата за българската гейм индустрия. В страната ни съществуват ателиета за графика, които имат продължителна традиция в аутсорсинга. Така например **Bon Art** имат вече 14 годишна традиция в работата си с най-различни поръчители, сред които са имена като *Disney*, *THQ*, *Nintendo*, *Nokia*, *EA*, *Activision* и много други. **5th Degree** също притежават значителни способности в компютърната графика и са познати на гейм сцената около проекта **P3**, който за съжаление отдавна потъна в забвение. Също така кой може да пропусне новината, че *Ubisoft* отвориха свое студио в София, предприемайки лек трансфер на кадри от филиала си в Румъния и назначавайки още толкова български служители. Студиото започна моментално да се труди върху PC версията на **Rayman: Raving Rabbids**, както и върху конзолния вариант на криминалната поредица **CSI: 3 Dimensions of Murder.**

Приключвайки обзорната тема за българската гейм индустрия, трябва да изведем на преден план факта, че производството на игри е все още значително неразвит отрасъл, което е типично не само за нас, но и за по-голяма част от източноевропейския сектор. В много отношения близки държави като Чехия, Полша и Русия ни изпреварват значително в писането и разпространението на PC заглавия, но бъдещето и неговите възможности са широко отворени за нашите програмисти, художници и аниматори. И колкото и да се опитваме да бъдем дистанцирани и обективни – мамка му, наистина се гордеем с тях.

Пиксели върху хартия - книгите по игри

Част I

Още от зората на електронните забавления съществува група геймъри, която иска не просто да остане колкото се може по-дълго в световете на любимите си игри, но и да надникне отвъд монитора, да открие нови истории, нови герои и нови тайни. Експанжъните и продълженията утоляват този глад само отчасти, защото излизат бавно и често изобщо не доразвиват света, чиито основи са положени в оригинала.

Тук на помощ идват книгите. Романите, базирани на гейм-светове, отдавна не са рядкост и дори в китната ни татковина са издадени доста от тях. На запад пък количествата им са просто *епични*, като почти всяко наистина успешно заглавие рано или късно се сдобива с новелизацийка.

В основния случай по един свят пишат няколко автора, като работата им се следи стриктно от създателите на играта, за да не се получават фактологически разминавания с вече излезлите или предстоящите заглавия от франчайза. Това от една страна спъва творческия процес, но пък от друга поне знаеш, че това, което четеш, е официално и *наистина* влияе на събитията от любимата ти игра.

Струват ли си обаче книгите по гейм-светове? Уви, в твърде много случаи не. Простичката статистика показва, че наистина талантливите автори на запад се занимават в *краен* случай с някой RPG-сетинг (като Р.А. Салваторе с **Forgotten Realms** или М. Вайс и Т. Хикман с **Dragonlance**), а в общия – със собствени творения. За романите по игри остават занаятчии, сред които от време на време блесва по някой качествен автор, но това са по-скоро изключения, отколкото правило.

Въпреки това обаче изкушението да се потопиш в любима гейм-вселена е *твърде* голямо. И понякога просто *няма значение*, че книгата не струва от литературна гледна точка. Защото тя е само прозорец към нещо, което си обикнал и към което искаш да се върнеш на всяка цена.

В първата част от този фийчър ще си говорим за книгите, писани в гейм-световете на *Blizzard*.

StarCraft: Войната на Либърти

От: Джеф Груб
Издава: Серпис, 2002/Хермес, 2006

Накратко: Когато журналистическото разследване на репортера Майк Либърти стига опасно близо до корупцията във властта, той бива изпратен на фронтовата линия. Там бива спасен от командир Джим Рейнър и не след дълго става свидетел на първото появяване на другопланетните нашественици Зерг и Протос. Либърти твърдо решава да разкрие истината, стояща зад тази война, и стига до ужасяващи разкрития...

Субективно: Може би най-добрата книга по игра, излизала до момента, **Войната на Либърти** преразказва практически буквално теранската кампания от оригиналния **StarCraft**. Саркастичният поглед на Майк върху ставащото около него предлага уникален фокус, през който виждаме приключенията на Рейнър, Керигън и Менгск в съвсем различна светлина, при това много приятна такава. Освен това получаваме възможността да надзърнем в главите на героите, а това е много ценно и рядко явление. Препоръчвам горещо.

StarCraft: Сянката на Ксел'Нага

От: Габриел Места
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

Накратко: Бекар Ро е затънтен свят в периферията на Доминиона, където шепа колонисти оцелява криво-ляво. Мирната мизерия бива нарушена, когато една стихийна буря изравя чуждоземен артефакт и в същия миг планетата се превръща в център на вниманието не само на Тераните, но и на Зергите и Протосите. Защото всички са готови да убиват, за да разкрият тайните на най-великата раса, живяла някога в тази галактика.

Субективно: Габриел Места е "сборен" псевдоним на Кевин Андерсън (познат ни със **Сага за Седемте Слънца**, издавана в ИСФ на *Бард*) и съпругата му. Книгата е на подчертано по-ниско ниво от **Войната на Либърти**, не само стилово, но и сюжетно. Освен това няма практически никакво отношение към събитията от играта. За сметка на това обаче има Протоски темплар, който прави псионик сторм. Колко по-яко може да бъде?

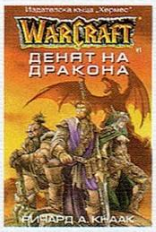
StarCraft: Скоростта на тъмнината

От: Трейси Хикман
Издава: Серпис, 2004/Хермес, 2006

Накратко: Ардо Мелников е пехотинец, чийто свят Баунтифул е бил опустошен от Зергите. Сега той е пратен на смъртоносна мисия, за да открие устройство, което може да преобърне хода на войната. Но преди това трябва да се изправи срещу спомените си, защото случилото се на Баунтифул е различно от онова, което той помни.

Субективно: Трейси Хикман, познат ни като съавтор (да, мъж е) на Маргарет Вайс (тя пък не е... май) в **Dragonlance** вселената, е написал класическа военна фантастика, където гледната точка на пехотинец ти позволява да видиш едва ли не от първо лице различните интриги, които висшестоящите въртят, и как те се отразяват на обикновения войник. А също и всички сгради на тераните отвътре, което, както и да го гледаш, си е сериозен плюс. Действието, прочее, се развива точно преди началото на оригиналния **StarCraft**.

WarCraft: Денят на дракона

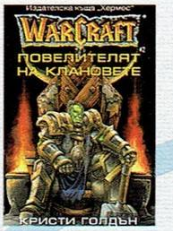


От: Ричард А. Кнаак
Издава: Серпис, 2002/Хермес, 2006

Накратко: Непокорният заклинател Ронин е пратен от висшия кръг на магьосниците на Даларан на опасна мисия в контролираните от орките земи на Каз Модан. Там той се натъква на ужасяващ заговор, който застрашава цял Азерот.

Субективно: Първата книга по игра от по-ново време, **Денят на дракона** е едно малко чаровно безумие откъм литературни достойнства, но пък е най-успешният роман от вида си в България изобщо. Освен това представя двамата любими **WarCraft**-герои на Кнаак – магьосника Ронин и червения дракон Кориалстраз, които после му свършиха чудесна работа във **Войната на древните**.

WarCraft: Повелителят на клановете

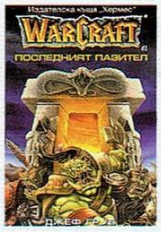


От: Кристи Голдън
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

Накратко: Благородникът Еделас Блекмуур намира малко бебе от народа на орките. Той го прибира, дава му името Трал и го третира като животно, което праща да се бие на арената. Но детето израства като смел и силен орк, който накрая спечелва свободата си, за да промени съдбата не само на собствения си народ, но и на цял Азерот в предстоящата война с Пламтящия Легион.

Субективно: Кристи Голдън се справя много добре с нелеката задача да разкаже историята на може би най-значимия герой в **WarCraft** вселената. **Повелителят на клановете** е всъщност преразказ на отменения преди девет години куест **WarCraft Adventures** и определено си струва четенето.

WarCraft: Последният пазител

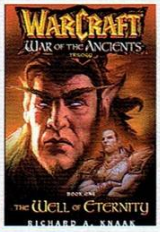


От: Джеф Груб
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

Накратко: Пазителите на Тирисфал от векове водят тайна борба със силите на Пламтящия Легион, надвити преди хилядолетия във Войната на Древните, но все още опитващи се да нахлуят в Азерот. Най-великият сред Пазителите е Медив, ала в душата му е скрит мрак, който заплашва бъдещето на света.

Субективно: Джеф Груб определено не показва нивото от **Войната на Либърти**, но въпреки това **Последният пазител** е интересна и четивна книжка, която разкрива и някои събития около древната война с демоните, за която в **Warcraft III** не се разбира почти нищо. Големите разкрития обаче тепърва предстоят в...

WarCraft: Войната на Древните, книга 1 - Кладенецът на вечността

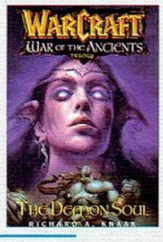


От: Ричард А. Кнаак
Издава: Серпис, 2005

Накратко: Войната с демоните е приключила и са изминали няколко месеца, откак техният предводител Аркемонд е умрял на връх Хайджал. Сега обаче магьосникът Крас, известен сред малцина посветени като дракона Котриалстраз, и заклинателят Ронин се озовават в далечното минало на света, когато Тъмният титан Саргерас започва своята първа инвазия в Калимдор. Историята твърди, че той е изгубил тази война, но пристигането на двамата натрапници в тази епоха може да промени всичко...

Субективно: Тази книга започва една доста епична трилогия, в която се запознаваме не само с демоните в първоначалния им вид, но и с петте Драконови Аспекта и най-вече Нелтарион, преди да се превърне в Детуинг. Освен това в **Кладенецът на вечността** главни действащи лица са нощните елфи, което може само да ни радва, като в тази епоха Тиранде, Малфурион и Илидан са едва ли не тийнейджъри и всички важни събития в живота им тепърва предстои да се случат.

WarCraft: Войната на Древните, книга 2 - Демонична душа

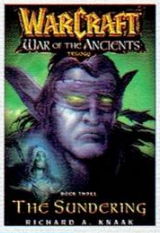


От: Ричард А. Кнаак
Издава: Серпис, 2005

Накратко: Демоничните орди разкъсват Калимдор, пуснати в света от кралицата на нощните елфи Азшара. На пътя им стоят защитниците, водени от изгубилия драконовите си сили Крас, младия друид Малфурион и заклинателя Ронин. Когато всичко изглежда обречено, Аспектът на Земята Нелтарион създава оръжие с неописуема мощ, с чиято помощ драконите да спрат Пламтящия Легион веднъж завинаги. Ала цената може да се окаже твърде висока.

Субективно: Няма какво толкова да се казва. Епика на макс в посредствения стил на Кнаак. Който си е паднал по първа част, ще се изкефи и на втора.

WarCraft: Войната на Древните, книга 3 - Разцеплението

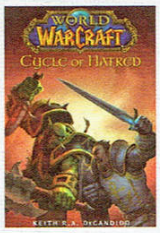


От: Ричард А. Кнаак
Издава: Серпис, 2006

Накратко: Аспектът Нелтарион е разпръснал драконовите яйца със своята Демонична душа, а Пламтящият Легион, предвождан от Аркемонд, е на косъм от победата. Междувременно от Кладенеца на вечността – източник на силата на нощните елфи – една много по-опасна сила крои собствени планове. А защитниците трябва да направят всичко по силите си, за да отнемат Демоничната душа от лапите на Детуинг, преди Саргерас да се е докопал до нея, защото това ще означава край на всичко. Последната битка предстои.

Субективно: И така, финалът е Могъществен и Епичен, а всъщност и не особено лош. Географията на Калимдор се променя тотално, за да се превърне в това, което познаваме от игрите, а събитията малко или много си идват по местата, с една доста важна разлика, свързана със сините дракони. Междувременно си имаме и героична саможертва, а Илидан се докарва до състоянието, в което го намираме в **WarCraft III**.

World of WarCraft: Кръгът на омразата

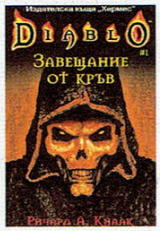


От: Кийт Р. А. Декандидо
Издава: Хермес, 2007

Накратко: Войната с Легиона е приключила и фракциите са си поделили оцелелите територии, за да избегнат враждата помежду си. Но някой иска да разпали война между орките и хората...

Субективно: Абсолютното и *тотално* безумие. Най-големият ужас, появявал се някога на книжния пазар (добре де – след Робърт Станек)! Орки-тийнейджъри фор факс сейк!

Diablo: Завещание от кръв

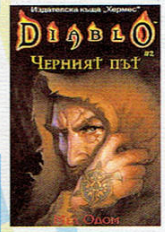


От: Ричард А. Кнаак
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

Накратко: Наемникът Норек Визаран открива древната броня на Бартук, Кървавия военачалник. Прокълнатите доспехи го обвързват с желанието за мъст на мъртвия им собственик, а по петите му тръгват демони от Ада, които искат да го използват за собствените си цели. Междувременно по следите на бронята е и некромантката Кара...

Субективно: Любимият автор на *Blizzard* Ричард Кнаак е едно от *по*-сериозните недоразумения на книжния пазар. **Завещание от кръв** може и да мине за приятно четиво, но в следващите "произведения" на младежа ясно си личи колко импотентен е да измисли дори различаващи се една от друга истории, а какво остава да ги реализира...

Diablo: Черният път

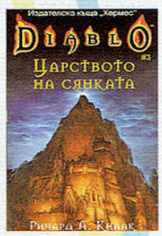


От: Мел Одом
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

Накратко: Дерик Ланг се завръща в родния си Брамуел след години отсъствие. Но нещо в малкото градче не е такова, каквото си го спомня. Някаква тъмна сила е оплела жителите в своите мрежи и бла бла бла...

Субективно: Книгата просто е безрезервно глупава и въпреки интересната сцена на действието, е толкова безпросветно зле написана, че просто не успява да привлече интерес.

Diablo: Царството на сянката



От: Ричард А. Кнаак
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

Накратко: Изгубеният град Урех се смята от мнозина за портал към Рая. На всеки две хиляди години, когато звездите се разположат правилно, Урех се завръща за кратко в света на живите. Един магьосник повежда експедиция в джунглите на Кеджистан, за да открие града, а в същата посока се е отправил и некромантът Заил. Защото портал наистина има, но той не води към Рая...

Субективно: Класически Кнаак – приятна и сравнително читаво написана история, която успява да не блести с абсолютно нищо. За сметка на това обаче въвежда любимия герой на фенове на **Diablo** света – Заил – който се появява и в следващите книги на автора.

Diablo: Луната на Паяка

От: Ричард А. Кнаак
Издава: Хермес, 2007

Накратко: Некромантът Заил усеща силен подтик да отиде в западното кралство Уестмарч, където чувства, че скоро ще се случи нещо ужасно. Междувременно самозабравилият се благородник Алдрик Джитан е открил древен магически артефакт, в който може би се крие ужасна опасност не само за Уестмарч, но и за целия свят.

Субективно: Завъртяно като история книжле, чието действие се развива след края на **Lord of Destruction**. Световният Камък е унищожен и Раят и Адът вече спокойно могат да нахлуят в смъртния свят. Романът поставя основите на нещо, което според много хора би могло да се окаже **Diablo III** или **Diablo MMO**, а и самият Кнаак пускаше подобни намеци, но за момента нищо не е потвърдено официално.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

- PC
- PS2
- Wii
- PSP

Жанр: екшън-адвенчър
Производител: Crystal Dynamic
Разпространител: Eidos
Сайт: www.tombraider.com/anniversary/

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

От: Koralsky

So Lara, so cool...

За играча няма по-голяма болка от разочарованието на неизпълнените обещания. Всеки запален геймър е добре запознат с горчивия привкус на ръшнатите или зле реализирани продукти, контрастиращи грозно с гръмките обещания на съответните издатели. Десетки пъти сме попадали на самохвални рекламни приказки от типа: преизпълнена с живот околна среда, напълно разрушим терен, реалистични водни повърхности, нечовешки лицеви анимации и т.н и т.н. И накрая, дали заради срокове, хардуерни ограничения, или просто липса на талант, сме принудени да заплащаме за продукт, в който не са намерили място и десет процента от обещаните визуални и геймплейни благини. При все безупречната репутация на *Crystal Dynamic*, до последно имах болезнени съмнения, че момчетата, стоящи зад култ от калибъра на **Legacy of Kain** серията, няма да могат да направят качествен римейк на оригиналния **Tomb Raider**. Римейк, който не просто да предложи по-добра визия, а едновременно да ме върне единадесет години назад със спомените ми и в същото време да покаже съвременен геймплей, който да успее да забавлява поне на нивото на първия **TR** от 96-та. С няколко малки уговорки обаче *CD* са се справили с поставената им трудна задача.

Перфектната коремна област на Лара - само с помощта на допълнителните костюми в играта

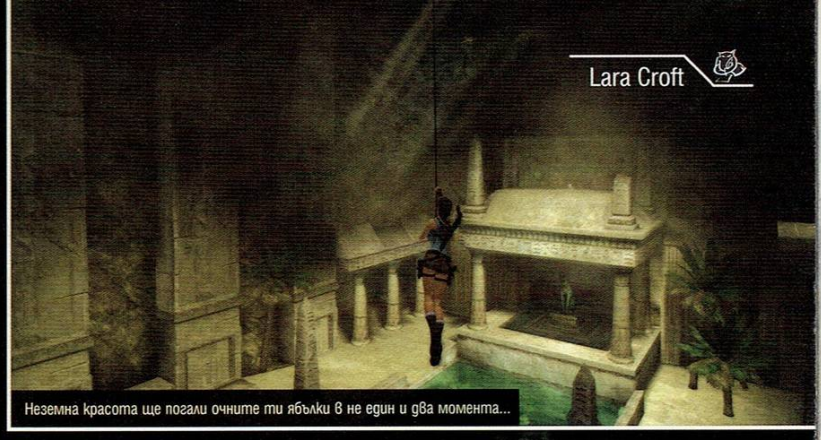
Legend of the beautiful past...

По презумпция римейковете на класически филми или игри не се славят с качествена реализация. Дори вездесъщите пичове от *Capcom* създадоха просто една добра игра, но не и заглавие, което да бъде достоен наследник на оригиналния **Resident Evil**. С идеята да възродят напълно **Tomb Raider** франчайза след новия възход на поредицата, маркиран от успешния **Tomb Raider: Legend**, англичаните от *Eidos* закономерно назначиха екипа, отговорен за **Легендата**, да работи и върху **Anniversary** едишъна. И определено не са сгрешили. Голяма част от недостъпния поради технически ограничения потенциал на оригинала вече е отключен. Въпреки трудното задание, паднало на плещите на *Crystal Dynamic*, и действително големия натиск от милионите почитатели на оригинала, ще получиш продукт, на който не достига съвсем малко полировка и някой и друг бюджетен паунд в повече, за да бъде такъв, че да го помниш поне още едно десетилетие. Защото, въпреки безкрайно бъгливата си натура, оригиналният **Tomb Raider** беше революция от визуална, геймплейна, че и музикална гледна точка. Нещо недостижимо, което допреди пускането на играта в продажба дори не сме считали за осъществимо. За единадесет години обаче изтече адски много геймплейна вода, що се отнася до екшън-адвенчърите от трето лице. Много неща се промениха. За леката геймплейна ограниченост спрямо да речем последните инкарнации на Монреалския **Принц на Персия** обаче не са виновни единствено момичетата и момчетата от *Crystal Dymanic*. Когато си се натоварил със задачата да изготвиш римейк на подобна класика, е задължително да се придържаш към корените на оригинала. Да добавиш нововъведения, които обогатяват наличното, а не да търсиш изцяло нови игрални насоки. След шестнадесетте часа, които ми отне преминаването на цялата игра, смея да твърдя, че балансът, постигнат от *Legacy пичовете*, е почти съвършен. Защото последните донякъде са успели да пресъздадат неподправеното усещане за смесване на реалност и фантазия от оригинала и същевременно са сътворили една коренно различна игра. Която освен всичко останало би се понравила дори и на хората, сблъсквайки се за първи път с **Tomb Raider** серията. Тоест, на цената на бъджет заглавие ще получиш игра, която спокойно може да се конкурира сравнително успешно с всеки трипъл А екшън от трето лице на пазара. Изключителен реверанс както към старите фенове на поредицата, така и към всеки кежуъл играч, свикнал да заплаща средно между петдесет и шестдесет евро за игра.

The future is now!

Въпреки че все още не съм засегнал геймплейната част, вероятно вече си се досетил, че **Anniversary** едишънът просто няма времевото предимство, игралната освободеност и пазарна действителност на своя страна, за да остави онзи неизлечим белег върху индустрията по начина, по който това стори оригиналният продукт на Тоби Гард и *Core Desing*. За играч, който е пропуснал легендарната първа серия, вече е твърде късно да осъзнае величественото естество на **Tomb Raider** в първоначалния му вид. Именно тук ролята на **Anniversary** едишъна се проявява в пълния си блясък, предоставяйки възможността на новия играч да разбере на какво толкова се е надървяло цяло поколение геймъри. Използвайки графичния енджин на **Tomb Raider: Legend**, римейкът изглежда точно единадесет години по-добре от своя оригинал. Почти изцяло квадратните помещения и повърхности са заменени с красиви и тотално разчупени интериорни решения. Приятно осветление и многото повече полигони за Лара и нейната компания от вълци, мечки, лъвове, мумии и т.н ще направят приятно впечатление на малки и големи. Циците на мис Крофт са с видимо уголемен размер спрямо тези от **Legend** и са в пъти по-заоблени от тези в **Tomb Raider**. Припомням – през 96-та гръдната обиколка на Лара представляваше два триъгълника, пред които се прекланяхме все едно са ни оставили в общо помещение заедно с Памела Андерсън, Джена Дженсън и Бриана Банкс, голи и готови за игра... Лара между другото се мокри. И й личи. Детайлността при PC версията достига висини, при които би различил дори отделни нишки на мокрия й потник. И е секси. Цялото това визуално пиршество лети на средна за днешно време конфигурация с включени

Диско-клуб "Ларини Вълнения" - отваря врати за жени с големи гърди



Неземна красота ще погали очните ти ябълки в не един и два момента...

всички видове ефекти и дори АА. Трябва да спомена обаче, че next-gen режимът от **Legend** е напълно премахнат. Ако си спомняш, той беше достъпен единствено за компютърните системи на NASA и поради слабия интерес от страна на учените, работещи в изследователското учреждение, *CD* явно са решили, че можем да минем и без него. Все пак остава надеждата, че при евентуална версия за *Xbox 360* (дай боже) ще можем да зърнем прелестите на Лара и в една малко по-бъмбмапната светлина. Докато все още сме на визуална вълна, е редно да се отбележи, че *PlayStation 2* версията предлага визия едно стъпало под това, което най-вероятно си очаквал. Особено след като си имал честта да се сблъскаш с последните върхове от обширния каталог на конзолата като **God of War 2** и **Odin Sphere**. Въпреки че използва еднжина на **Legend**, **Anniversary** за *PS2* е зле оптимизиран, текстурите, освен очакваната блърнатост на места са дори пикселизирани. Липсата на какъвто и да е АА прави играта да изглежда застрашително назъбена. Геймплеят и при двете версии обаче е без никакви съществени разлики.

Освен прекрасната оптимизация при порта за *PC*, тимът, отговорен за прехвърлянето от *PS2*, се е постарал да получим и перфектен контрол. Използваният от скромната ми особа еквивалентен на *PS2* контролера пад за *PC* беше успешно разпознат, а бутоните бяха мапнати по изключително удобен начин. Дори вибрационната функция работеше по предназначение. Контролът с мишка и клавиатура също е поносим, но определено би изпитал трудности в по-късните етапи от играта – при множеството скокове в различните посоки и битките с повече от двама противници. Геймплейната механика, макар и базирана върху тази от **Legend**, се доближава еднакво до първоизточника и **Легендата**. Приятно впечатление прави решението, взето от *CD*, да променят някои игрални пасажи. По този начин местата, на които в оригинала се налагаше да обстрелваш обикновено човешко същество в продължение на няколко минути с помпа и то да си тича доволно около теб, сега се налага да натиснеш правилният бутон в добре реализирани *QTE*-та в **Resident Evil 4**, **God of War** и най-вече **Shenmue** стил. Куката от **Tomb Raider: Legend** е вплетена по успешен начин в геймплея, изключителните акробатично *легендарни* изпълнения на *Лара* – също.

Дизайнът на нивата е изключително премерен – сравнително праволинейната му натура в оригинала е почти изцяло заменена от тотално разчупени помещения, открити пространства и забележително осветление. Най-отговорно заявявам, че можеш неусетно да се озовеш, ако не тялом, то поне духом в Древна Гърция и неясното чувство, че играеш игра, а не си действително там, напълно изчезва. Дори в красивия и адски добър **Tomb Raider: Legend** липсваше подобен фийлинг. Не, че отново няма да пречупиш крехкото вратле на Лара поне петдесетина пъти, но обемистата гръд, малкото дупе, красивото лицево изражение и фината талия ще предизвикат нервни емоционални вълни, преминаващи през цялото ти тяло, а ръчичките ти ще се потят все едно си ги поставил върху знойната гръд на Анджелина Джоли. И всичко това, само за да не видиш Лара просната на пода в невъзможно мъртва поза. Евала, *CD*.

Ценността на **Anniversary** изданието обаче не свършва с простото преминаване на основната игра. В хода на действието ще отключваш серия от благини, за които редица други заглавия на пълна

Натла и Лара се питат чии шии са по-хубави

Tomb Raider Anniversary – колекционерско издание

Освен нормалната версия, играта си има и колекционерско издание. Специален пакет, целящ да отдаде почит на десетгодишнината. Спешъл едишънът включва три диска. Първият, логично, е пълната версия на **Tomb Raider: Anniversary**. Вторият представлява DVD video диск, в който са поместени рекламните клипове на старите серии от приключенията на Лара Крофт, трейлъри, снимков материал, концепт артовете и CG-тата от **Tomb Raider: Anniversary** и официалните саундтраци на **Tomb Raider: Legend** и **Tomb Raider: Anniversary**, написани от композитора Тролс Фулман. И на последно място, но не и по-важност – документален филм, проследяващ ис-ториятa на цялата поредица от самото й начало, тежките времена през първата петилетка на 2000 година и възходът след **Tomb Raider: Legend**. Като горди притежатели на комплекта, е редно да съобщим, че всеки почитател на Лара ще почине от кеф при досега си с това специално издание дори и единствено заради документалния филм на *GameTap*. В него ще откриеш интервюта с Тоби Гард. Интересни подробности, свързани с конзолите на *Sony* и *SEGA*. Ще научиш как ори-гиналната игра е била върната от *Sony*, тъй като не била достатъчно добра, за да се появи на *PlayStation*. Ще се потопиш във финансовите дебри на търчъндайзинговата империя, стояща зад името Лара Крофт. Третият диск предлага ексклузивни ремикси на най-добрите парчета, писани за игрите през годините. Най-известният женски персонаж в игралната индустрия просто *трябваше* да се сдобие с подобно издание. Шапки долу и поклон.

В търсене на Костенурките нинджа

We are in the coldest hidden place. Или на български - от студ умри, гъзар бъди!

цена могат само да мечтаят. Нови костюми на Лара, изпитания, свързани с преминаване на всяко ниво за времеви норматив, артове от старите серии, биографии на всички персонажи, целият саундтрак и – не на последно място – феноменалните коментари на създателите, включващи се на предвидените за целта места.

Eleven years later...

Остаряхме. Ментално и физически. С изключение на любимата ни Лара, естествено. И може би в това се крие основната причина **Anniversary** да достигне подножието на големите заглавия, но така и да не види Игралния Олимп. Въпреки че посвоему е прекрасен, на подарък, изготвен от *Crystal Dynamic*, му липсва полировката, характерна за **God of War, Ninja Gaiden** или **Devil May Cry 3**. Не ме разбирай погрешно – **Tomb Raider: Anniversary** е прекрасна игра. И ще те забавлява зверски почти през цялото време. Именно в това *"почти"* обаче се крие основната разлика между **Tomb Raider** от 1996-та и **Tomb Raider: Anniversary** от 2007-ма година. Защото гличовете в оригинала надвишаваха многократно дори тези в третия **Gothic**, но в същото време те бяха една от причините всяка една секунда от играта да се превърне неповторимо, *непреходно* преживяване. Те бяха едва ли не задължителна *ценна* част от геймплея. Второ, въпреки безупречното

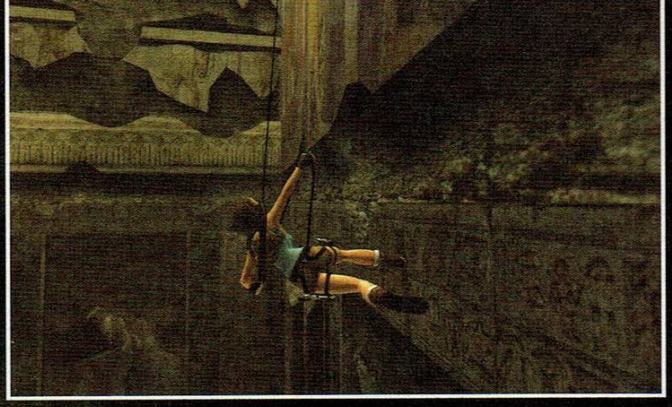
ембиънт озвучение и красива графична обработка, атмосферата среща генерални различия, когато я съпоставиш с тази на **TR1**. Нещо, което не ми направи приятно впечатление в **Anniversary**, бе невъзможността ѝ да пресъздаде мистериозния и на места зловещ натурален оттенък. Докато първият **Tomb Raider** ти *крещеше "Трябва да избягам възможно най-бързо от това прокълнато място"*, римейкът напомня по-скоро на модерно курортно селище, в което да поупражняваш гимнастическите си умения. Вероятната причина за това се крие в несъвършенствата на графичния енджин (макар и феноменален за времето си), захранващ оригиналния **Tomb Raider**. Именно те принуждаваха играча да запълни оставените от тях визуални луфтове със своето въображение. А щом това се случи, буквално

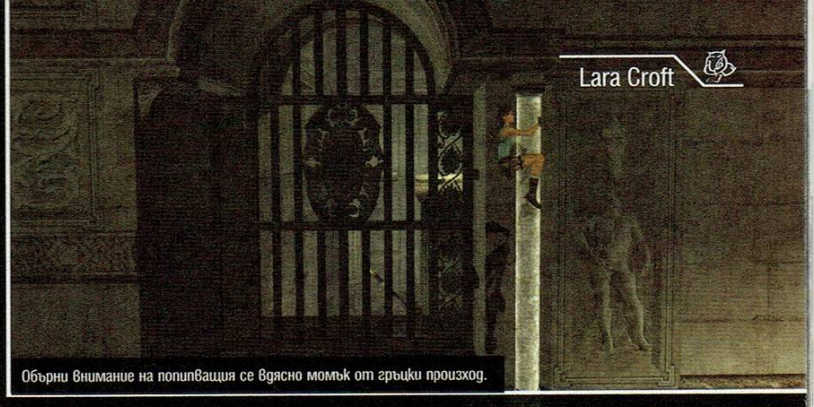
Открий 10-те разлики - 10 години по-късно

TR | **TRA**

Lara, for real?

Вероятно този факт не ти е известен, но името Лара Крофт е избрано от Тоби Гард чрез телефонния указател на града, в който се е разработвала оригиналната игра. Тоест, Лара е съществувала в някое английско поселище много преди познатата ти бомбастична археоложка да започне да кръстосва дивните кътчета, разпръснати по планета Земя. И по всяка вероятност истинската Лара е била дебеловрата лелка с три деца и мъж, който пие редовно в местния пъб и честно я нашляпква шамарно и по-рядко – сексуално. Евентуалните житейски неволи на тази Лара обаче ги оставяме настрана. През десетте години на своето съществуване, виртуалната Лара беше представяна на изложения, реклами и събития от всякакъв род от истински манекенки, които препокриват донякъде нейната визуална осанка. По случай навършването на десет години от раждането на виртуалната Лара Крофт, от *Eidos* решиха да съберат на едно място всички красавици, влезли през годините в ролята на археоложката. Почти всички, тъй като в кадър за тази специална сесия не са успели да стигнат най-правилните за нас Лари до този момент – Анджелина Джоли и Рона Мирта. Целта на снимките и заснетия видео материал е той да послужи за дооформянето на документалния филм на *GameTap*, споменат в другото каре.





Обърни внимание на попипващия се вдясно момък от гръцки произход.

виждаш величествения колизеум, а не огромен четириъгълник, чувстваш разклащането на екрана при приближаването не на Тиранозавър, конструиран от *Lego*, а от един от най-големите хищници, познати ни до момента. От истински праисторически звяр. Докато при **Tomb Raider: Anniversary** говорим за много добра игра, то при първия **Tomb Raider** иде реч за абсолютен култ. Еквивалента на първата **Матрица** за игралната индустрия. Примерно. Трудно обяснимо е, знам, но **Tomb Raider**, игран през 1996-та година, беше *изцяло* вътрешно преживяване. Преживяване, което не открихме в което и да е от неговите продължения. В настоящия римейк – също. Наред с това, в **Anniversary** Лара отново засяда на определени места, а AI-то на животинките не е помръднало и на йота. Скриптът понякога се дъни зловещо, а историята е разказана по не особено увлекателен начин. Въпреки качествената изработка и звучене, музикалният съпровод е под нивото на този от **Tomb Raider**. Играта е една идея по-лесна от своя предшественик, а камерата, макар и значително подобрена, продължава да бъде на няколко гроздови повече от допустимото.

In the end…

Tomb Raider Anniversary определено няма да развълнува общественото мнение по начина, по който го стори първата игра. Сам по себе си обаче **Енивърсари** едишънът е поредната крачка в правилната посока. Също така, въпреки всичко казано в неин ущърб до момента, тя успява да представи по правилен начин голяма част от онова, което превърна **Tomb Raider** във вечна класика. Що се отнася до Лара, любовта ни към нея е недвусмислена и безконечна. Чакаме втората **Легенда**.

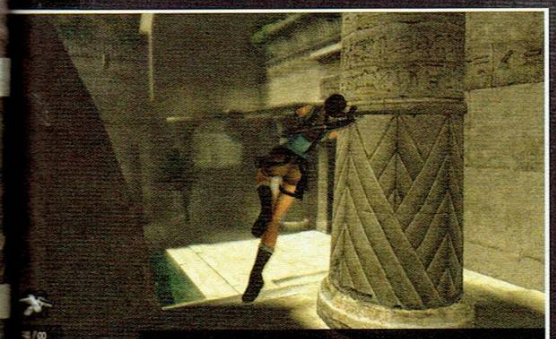
…it doesn't even matter

От: Snake

Култът към Лара Крофт през годините успя да достигне невиждани мащаби и превърна дигиталната героиня в един от несъмнените символи на двадесетото столетие, първият дигитален образ, заживял собствен пълноценен живот извън виртуалния свят на играта, към която създателите му са го приковали. Лара Крофт е социокултурен феномен, предизвикващ любов и омраза в почти равно съотношение; символ както на еменципацията, на супер героинята, съчетала в себе си всепомитаща женственост и стоманени воля и мускули, така и на поредната крачка към дехуманизацията и отчуждаването. Защото когато основният обект на мокрите ти сънища е съчетание от няколко хиляди полигона (около петстотин в първата игра) и малко моушън кепчъринг, нещо определено не е наред. В този ред на мисли е незабравим (освен за колегата Коралски, който гледа да забравя подобни неща, понеже никога не ходи сам) историческият момент, в който през март 1996 година, след като Дейвид Джеймс допуска три гола в ливърпулската врата в мач срещу Нюкасъл, в последвалото медийно изявление обвинява закал-павото си представяне пристрастеността си към **Tomb Raider**. След сблъсъка му с тази игра реалният свят му се струвал някак си… безличен.

Лара Крофт – трябва да го признаеш, независимо дали си зяпал хипнотизирано задника ѝ вече осем поредни игри, или сумтиш ядно, като сритан в топките мачо, просъсквайки нещо от сорта на "жена на борда на гейм-кораба носи нещастие" – беше едно от явленията, оформило съвременния облик на гейминга. Това е икона, независимо дали думата ти се струва подходяща, или не. Това е първата гейм героиня, напуснала рамките на виртуалната реалност, появила се на Portmart турнето на U2, имаща сключен *личен* договор с Creative Artists Agency (CAA), една от водещите световни агенции за актьорски и писателски таланти, в който *Eidos* са само... посредници. Това е сливане на два свята, както и да го погледнеш.

В този ред на мисли, не е важно дали харесваш **Anniversary** изданието. Важното, приятелю, е да го отпразнуваш. Да си спомниш времената, когато гейминГът беше с едни виртуални цици по-невинен и с една Лара по-безличен. Да си спомниш земетръсния миг, в който стихията на новото промени облика на старото. **Tomb Raider: Anniversary** е чудесна игра – интересна, увлекателна, пипната. Но тя е и нещо много повече – тя е неустоимата торта на един адски важен за любимата ни индустрия рожден ден. Пожелай си нещо за бъдещето, докато духаш свещичките ѝ...

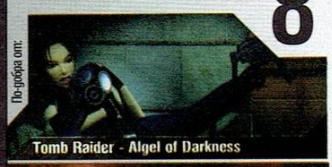


Мис Крофт в акробатичен пирует. Тоест подпира колоната.

Красота в мокро

Отлична 8

По-добра от:



Tomb Raider - Algel of Darkness

По-зле от:

Tomb Raider

Визия: 8
Прекрасна и адски оптимизирана. И все пак крачка назад спрямо Legend поради липсата на next-gen режим.

Звук: 8
Лара звучи добре. Би мууви диалозите – донякъде. Добър музикален съпровод, базиран на оригинален, но не и на неговото ниво.

Геймплей: 8
Олекотен вариант на Legend. Действително страхотна игра, на която просто ѝ липсва ЧУВСТВО.

Циците на Лара: 10
Ако ги бяхме видели в next-gen вариант, сигурно оценката щеше да бъде 11...

▶ PC
▶ X360

Om: Snake & doomy

Жанр: мултиплейър екшън
Производител: FASA
Разпространител: Microsoft Games
Сайт: www.shadowrun.com

RUN, SHADOW, RUN!

Тук ти оставяме време за двусекунден размисъл и замислено почесване (по ташаците не се брои за замислено, засрами се), породени от въпроса ни кога за последен път игра наистина качествен *нов* мултиплейърен екшън. Ако отговориш с **Rainbow Six: Vegas**, получаваш потупване по рамото от двамата най-настървени ловци на терористи в шопския край. Ако кажеш **Final Fantasy XI** – получаваш Роланд *(Кажи FFXI, щото вървя с батерии и вибрация! – бел. Роланд)*. След като вече имаме участник, налучкал правилен отговор, нека да вдигнем мизата и да зададем по-труден въпрос. Кога за последен път игра наистина *оригинален* и *нов* мултиплейърен екшън? Правилно – доста отдавна. В общи линии от първия път, когато ти отържиха задника с рейл, от мига в който за сефте отнесе опонент с shock-комбо и от преломния момент, в който един мод успя да стане по-популярен от приключенията на мълчаливия Гордън, върху чиито основи беше изграден, на мултиплейърната екшън сцена не се е случвало практически нищо ново. Да, ставахме свидетели на нови оръжия, на по-добри текстури, на по-могъщи масовки, на по-добре интегрирани в геймплея превозни средства и на по-ефектни нива. Но това не променяше факта, че след десетина минути, прекарани с кой да е *нов* мултиплейърен екшън, всеки играч, сблъсквал се с кой да е *стар* мултиплейърен екшън, може да се почувства в свои води и да се метне в мелето. В крайна сметка това, че базуката прилича на преяло с амфетамини насекомо (**Prey**) или наместо флагове кепчърваш полуголи пички (**Postal 2: Share the Pain**), няма никакво значение, когато основните геймплейни механики остават все същата претоплена стара манджа.

Обещанията

Очаквахме **Shadowrun** да бъде новият Месия на мултиплейър сцената, помъкнал след себе си – подобно на начална учителка, повела класа към Природонаучния – армия от нововъведения, разчупен геймплей, иновативност, добра техническа реализация, огромен и добре поддържан контент. Да кажем, че никоя от надеждите ни не се е оправдала, би било нахално, но жестоката истина е, че за пореден път се подхлъзнахме върху щедрия хайп, при все, че на Нова Година си обещахме вече да не правим така. Защото **Shadowrun** се оказа едно адски *противоречиво* заглавие, както ще се убедиш, ако останеш с нас до края на материала.

История в играта почти липсва, въпреки че вселената е базирана на доста популярна на Запад пен енд пейпър ролева система, носеща същото име. То общо взето само името е същото, което извежда на преден план въпроса за чий *Microsoft* са го купували този лиценз, но в крайна сметка имали са пари хората – харчили са ги. Друг е въпросът, че ако някой ни кръсти нещо, в което няма кьорав вампир или върколак, **World of Darkness**, ще го псуваме на майка, докато му се заформи батальон от братчета. Ако все пак се интересуваш какво мотивира агресивните ти действия в **Shadowrun** – в някакво фентъзи бъдеще огромна корпорация, наречена RNA, дири страстно древни артефакти, защото явно има някакъв фетиш към тях. Племена, зовящи се Locust, в сексуалната си старомодност не толерират изисканите перверзии на RNA и искат да бранят артефактите до последната си трайбъл татуировка. Толкова. Да бе – като за мултиплейърен екшън става.

Във всеки случай, геймплеят, завъртян около горния конфликт, обещаваше бягство от клишето на всички възможни нива. В **Shadowrun** трябваше да се преплитат сай-фай и фентъзи, технологии и магии, огнестрелни оръжия и мечове. Както гласи таглайнът на заглавието – *The rules of combat have changed*. Ами нека да видим как, защо и дали са се променили пустите му правила...

Реализацията

В същността си **Shadowrun** представлява отборен мултиплейърен шуутър, подобен на **Counter-Strike**: два отбора, игра на рундове, печелене на пари, закупуване на екипировка, почти пълна невъзможност да си организираш индивидуално фраг парти, защото съединението прави силата. Особено ако съединиш водка с мента и мляко в правилното съотношение и станеш безсмъртен. С необходимото уточнение – мили деца, не опитвайте това у дома си. Повръщайте навън, там не е нужно да си чистите.

Наместо просто шарен скин, ще можеш да си харесаш раса в началото на всеки мач (виж карето), като от избора ще зависи и стилът ти на игра. В началото на всеки рунд закупуваш оръжия, муниции, магии и технологии (виж другото каре; всъщност – така и така си почнал – виж и третото, че ни писна да си отклоняваш вниманието от основния текст). Пари се печелят чрез убийства или подпомагане на отбора – лекуване, съживяване и прочее полезни дейности – а се губят, ако попрекалиш с френдли файъра. Интересното при магиите и уменията, които ще откриеш на сергията преди рундовете, е че са сравнително скъпи, а дори и да успееш да си позволиш всичко – можеш да "екипираш" само три екстри едновременно. Последният, четвърти слот е резервиран за двете оръжия, които можеш да носиш. С други думи ще трябва да напипаш правилната комбинация от умения и магии, така че да бъдеш хем дразнител за врага, хем достатъчно полезен на съотборниците си, хем да не мреш с честотата на попадналата в треперещите от възбуда ръце на Коралски Лара Крофт.

При оръжията няма нищо оригинално: пистолет, помпа, SMG, минигън, снайпер, карабина, гранатомет и катана. Хубаво, де – катаната е сравнително оригинална – когато я извадиш, гледната ти точка се измества в трето лице, имаш опция за зъл бекстабинг с нея, а с помощта на технологията Wired Reflexes ще можеш да отбиваш малокалибрени куршуми. Налични са и ръчни гранати, които обаче са приложими само в началните рундове, тъй като заемат един от скъпоценните слотове и следва да бъдат разкарани при първа възможност.

Режимите на игра са само три на брой: *Raid* – единият отбор (RNA) защитава артефакт (еквивалентът на флага от произволна CTF игра, с тази разлика, че можеш да използваш артефакта като меле оръжие, носещият го вижда местоположението на всички врагове по картата, а враговете виждат неговото), докато другият (Locust) трябва да го пренесе до базата си; *Extraction* – артефактът се намира в центъра на картата, като целта и на двата отбора е да го отнесат в противоположните й краища; *Attrition* – стандартен team deathmatch на рундове.

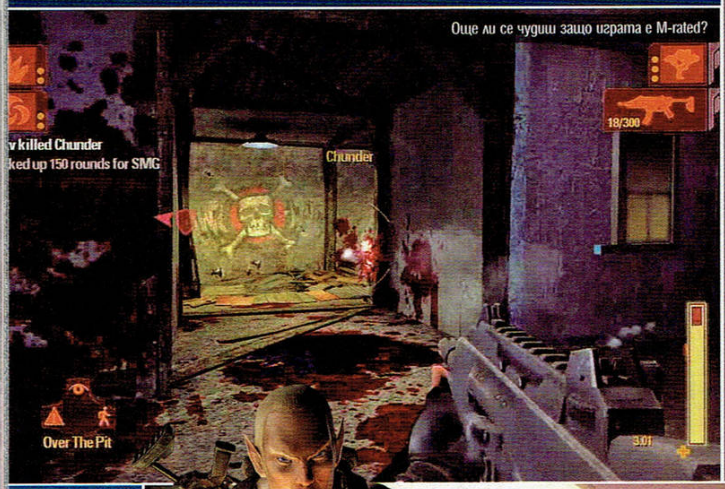
Расите

Хора – най-балансираните юнаци в **Shadowrun**. Не притежават никакви негативи, а започват с най-много пари, даващи им достъп до повече технологии, магии, оръжия и муниции още в началните рундове. Препоръчваме да се използват Strangle, Enhanced Vision, Teleport. За съпорт – Resurrection и Tree of Life.

Джуджета – силата на малките копеленца е в голямата им есенция, с която могат набързо да ти светят маслото. Самата тя при тях се регенира бавно, но за сметка на това са способни да "изсмукват" вражеската есенция, когато са в близост до противник или магически източник (Tree of Life, Strangle, чужд или собствен минитъ). Могат да смучат и от съотборниците си, като това може да се използва като страхотно преимущество от един добре организиран отбор. Любимата раса на Дишков, необяснимо защо... Препоръчваме Antimagic Generator, Summon и Teleport. За съпорт отново Resurrection и Tree of Life. За смучене – Deep Throat поредицата от дванадесета до двадесет и първа серия, след която сюжетите се разводняват.

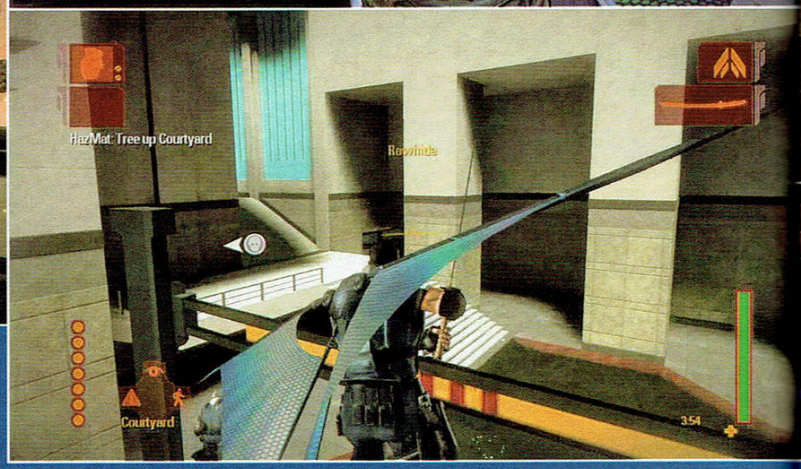
Елфи – подлите елфи са много пъргави и с катаните си могат да нанесат колосални поражения, след което да изчезнат, използвайки Smoke умението си. Wired Reflexes е джаджа, създадена специално за тях. С нейна помощ с катаната си могат да отбиват малокалибрени куршуми. Не издържат много на вражески огън, но когато не са под обстрел, регенерират здравето си. Препоръчваме употребата на Smoke, Wired Reflexes, Teleport. За оръжие – катана. С Resurrection пък може да се получи един идеален хибрид между Спиди Гонзалез и Доктор Куийн.

Тролове – тежки, бавноподвижни, но много издръжливи. Типични танкове. Ако имат достатъчно есенция, генерират все по-здрава и по-здрава броня с всеки следващ изстрел от конвенционално оръжие, който им вкараш. По-точни от останалите раси при употребата на въпросните. Препоръчваме тролът да бъде екипиран със Smartlink плюс минигън, Teleport, Tree of Life. Не са подходящи за съжитители, поради бавната си скорост.



Още ли се чудиш защо играта е M-rated?

Rocket launcher-а е нечовешки скъп, но поне си сигурен че всяка ракета се равнява на фраг.



Магии

Tree of Life – засажда магическо дърво, лекуващо всеки (приятел или враг), приближил се до него. Може да се използва и за прикритие – демек, като немагическо дърво. Временно намалява есенцията, изисква доста време за презареждане и може да бъде унищожено от вражеска стрелба или стоящо в близост до него джудже, което да го изсмуче страстно.

Resurrect – съживява паднал съотборник. Съживителят става негов донор, като – в случай че въпросният умре – съживеният започва бавно да губи кръвта си. Единственото спасение за него е да си намери друг съотборник, който да го ресъректне повторно, превръщайки се в следващият донор.

Teleport – магията, заради която трябва да се оглеждаш буквално *навсякъде*. Позволява телепортация на къси разстояния (8 метра), преминаване през стени, подове и тавани. Идеална за скъсяване на дистанцията, изненадване на врага и бягство от фронта.

Gust – отблъсква противника, подобно на телекинеза. Не нанася демидж, освен ако улученият не се е разхождал по ръба на нещо високо. Уловката е, че Gust-ът е единственият начин да вземеш кръв на някой нещастник, кастнал си Smoke. Евтина и бързо презареждаща се магия. Прочее Gust-ът понякога е наричан "базука за бедни", понеже може да изпрати граната с висока скорост в дадена посока.

Smoke – превръща те в пушек. Което те прави неуязвим за каквото и да е демидж (включително и от падане), като – докато трае магията – можеш да бъдеш наранен единствено с Gust. Дори и да не е активиран, Smoke-ът те прави почти невъзможен за засичане с помощта на Smart Link или Enchanced Vision, замъглявайки физическата ти форма.

Strangle – създава доста обемисто поле от кристали, забавящо придвижването през него и нанасящо поражения на всеки, който го доближи (дори и съотборник). Разрушава се чрез стрелба или с груба джуджешка намеса. Идеално средство за осакатяване на нагло бързите елфи и крайно полезна екстра при защитаване на артефакт.

Summon – призовава мощен минион, който може да нападне зададен от господаря му таргет или да брани определена зона. Най-лесно се убива като се изсмуче есенцията му. С други думи – с помощта на Antimagic Generator или джудже. Удря тежко, но само от близка дистанция.

Емоцията

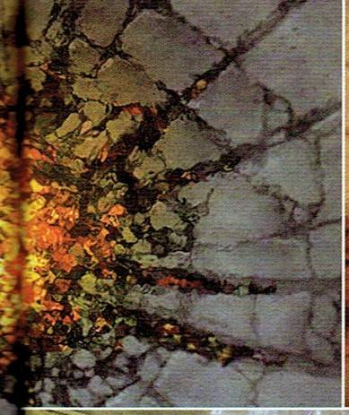
Shadowrun е изключително заглавие в много отношения. Докато играеш, действително имаш усещането, че се докосваш до нещо различно, оригинално, интригуващо. Магиите са адски идейни, а десетките комбинации предлагат неповторимо изживяване всеки следващ рунд, всеки следващ мач. Никога не знаеш какво ще предложи опонентът ти. Ритъмът на игра е бърз. Сблъсъците са динамични, ефектни. Отборната игра е абсолютно задължителна, като след кратък период на сработване членовете на даден тим наистина започват да функционират като едно хомогенно смъртоносно цяло, а насред вихъра на добре прицелените куршуми и умело разиграните комбинации от технологии и магии наистина можеш да забравиш за всичките негативи на играта, чувствайки се част от една грандиозна, приятно извратена нео-фентъзи война. В един момент **Shadowrun** се превръща в нещо много, много повече от онлайн шуутър. Превръща се в смъртоносно красива игра на шах, в която матът разпилява мозък по стената. Превръща се в елегантно комарджийско надлъгване, в което залагате животи.

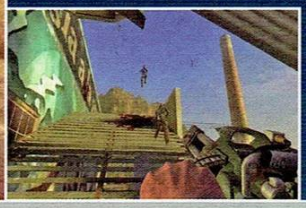
Да убиеш противник, оставяйки трупа му в средата на залата, чакайки в сенките с вдигнат снайпер другарчето му да дойде да го съживи, отстрелвайки и него с един премерен хедшот. Да засадиш спасителното дърво на живота, позволяващо на теб и съотборниците ти ценни секунди отдих. Да засечеш противникова група през стена с enhanced vision, да минеш през същата с телепорт, да съсечеш един-двама с катаната, оставяйки останалите да гледат безпомощно как се изпаряваш яко дим (буквално). Да прелетиш над враговете с глайдера, пращайки им в движение своя питомен демон, който да ги изкърти от бой. Да успееш да предотвратиш победа на Locust, спирайки артефактоносителя на сантиметри пред базата му с един брилянтно насочен strangle. Трудно е да ти предадем емоцията в няколкостотин символа, приятелю, трябва да го опиташ. **Shadowrun** в действителност промени правилата на битката, и то по един изключително атрактивен и ненатрапчив начин. Това наистина можеше да бъде *революцията*. Но, както винаги, има едно нагло, натрапващо присъствието си "*но*"...

Крахът

Проблемът е, че въпреки току-що споменатите прекрасни геймплейни елементи, **Shadowrun** бързо ще спечели играчите за каузата си, но няма да успее да ги задържи. Защото, колкото и забавна и надъхваща да е, тя е твърде далеч от съвършенството.

На първо място идват разнообразието и кънтентът. Да, магиите, технологиите, расите и оръжията са интересни, а комбинациите между





Технологии

Glider – крила, даващи по-висок и плавен скок, средство за елиминиране на fall damage-а, както и висока маневреност по време на битка, особено при по-разчупените нива. Могат да се активират както със съответния бутон, така и чрез двойно натискане на бутона за скок.

Enhanced Vision – позволява засичането на вражеските позиции през стени и всякакви други препятствия. Най-хубавото е, че "скаутът", екипиран с оптиката, съобщава на останалите си съекипници за приблизителното местоположение на противника посредством радиостанцията. Джаджата показва и разстоянието до засечените гадове.

Antimagic Generator – гранатa, изсмукваща есенцията на всеки и всичко, попаднало в обсега й. Ефективно средство за отстраняване на Strangle полета, както и за елиминиране на призовани миниъни. Лишава троловете от заздравяващите ги щитове. Генераторите могат да се унищожат със стрелба.

Smartlink – Изключителна джаджа, напълно задължителна за всеки, който иска да наблегне на огнестрелните оръжия и най-вече за почитателите на минигъна. Позволява зуум с всяко едно оръжие, подобрява точността и най-важното – елиминира възможността за френдли файър. Тоест, спасява Дишков от съотборника му Бакалов. Рай!

Wired Reflexes – стои като пасивно умение, отнема малко есенция, но позволява на екипираните с катани играчи да отбиват малокалибрени куршуми. При активиране повишава зверски много скоростта на придвижване и атака, но заедно с това отнема част от кръвта, тоест подходящо е за елфи, регенериращи здравето си.

тях са доста. Но въпреки всичко броят им е недостатъчен. От един момент нататък всичко се превръща в рутина: първи рунд – купуваме еди-каква си магия, втори рунд – купуваме еди-какво си оръжие, и така до спечелване на играта. Типичният **Counter-Strike** синдром. Като добавим и трите крайно неоригинални режима на игра и малкото на брой карти – едва девет – общата картинка не изглежда особено добре. Да си го кажем направо – колкото и бързо да зарибява **Shadowrun**, толкова бързо и писва, поради факта, че можеш да видиш практически всичко, което отрочето на *FASA* има да ти предложи, за не повече от два часа. А да дадеш повече от сто лева за нещо, напомнящо съмнително за един адски оригинален *мод*, не звучи точно като сделката на сезона.

Ботовете са другият противоречив елемент. Въпреки че използват уменията си адекватно и в *правилната* ситуация, прицелването им куца, както и маневрирането из картите. Неведнъж ни се случи да наблюдаваме с умиление бот, опитващ се да стреля по прихваната мишена през стена, или такъв, който около две минути не може да се изкачи по стълба. Като казахме стълба – при все, че визуално играта общо взето става, катеренето по стълби е... не, нека не ти разваляме изненадата, ние лично се хилехме истерично всеки път, когато наблюдавахме това действие.

Всичко това обаче биха могли да бъдат бели кахъри, ако **Shadowrun** – подобно на всяко мултиплейърно заглавие с претенции – се радваше на правилната поддръжка, на пачове, пакети с карти, модове и експанжъни, които да поддържат огъня с години. Мамка му, *правилната* основа за допълнения и кръпки от всякакъв тип е на лице. Само дето **Shadowrun** се оказа мъртвороден. *Майкрософт* решиха да разпръснат екипа, работил върху заглавието, из разни други техни проекти, което поражда плашещи опасения, че нов контент тази игра може и да не види. И или ще умре безславно общо-взето на премиерната си дата, или ще получава редки и некачествени ъпдейти. Да не говорим, че играта, която всъщност харесахме, я играхме на *Xbox 360*. В името на безумните крос-платформени идеи и факта, че всеки кретен с мишка и клавиатура може да разпори задника на произволен нещастник, играещ с далеч по-бавния пад, *PC* играчите се радват на умишлено осакатена игра с липса на ексбоксовите асистенции при прицелването и драстично намаляване на точността при движение. Съмняваме се кой да е добър играч да е склонен да понесе подобна гавра с уменията му.

Присъдата

Shadowrun е страхотна игра с огромен потенциал. Заглавие, в което се долавя ясен полъх на иновативност и разнообразие. Само полъх обаче. Не може да продаваш няколко свежи идеи и шепа карти на цената на самостоятелна игра. И въпреки всичко остава надеждата. Надеждата играта да не се превърне в поредния **Savage**, сам опропастил потенциала си. Най-малкото защото ние получихме няколко десетки часа, потопени в един различен, красив и надъхващ отборен шуутър, а е трудно да критикуваш нещо, донесло ти толкова много забавление. Ние оценяваме играта по достойнство и стискаме палци нещата все пак да не отидат по дяволите. Защото в изгрева на едно по-добро утро, сенките ще побягнат отново.

Откроява се

7

По-добра от:

Counter-Strike: Source

По-зле от:

Unreal Tournament 2004

Визия: 8
Върхова като за онлайн игра и повече от приемлива като за съвременен FPS.
Звук: 6
Има го. Върши работа. Пичът, водещ туториала, дори е забавен, но каката, явяваща се официален говорител на всеки играч, започва да дразни неистово след половин час.
Геймплей: 8
Изключително зарибяващи идеи, умения и магии, които обаче бързо писват поради малкото разнообразие от карти и режими. Да не забравяме и долната графа.
Vista версия : 4
Доста осакатена с цел "баланс" между платформите. Без аутоейм, изкуствено намалена точност и по-трудно мапване на уменията. Препоръчваме *360*, ако имаш избор.

От ляво на дясно: Монстър, Монстър, Монстър и Монстър.

Monster Madness: Battle for Suburbia

от: **Snake**

▶ PC
▶ X360

Жанр: **arcade action** Производител: **Artificial Studios** Разпространител: **SouthPeak Interactive**
Сайт: **www.monster-madness.com**

Monstrous Regiment

Ако някога – в пристъп на нездравословно любопитство – си си задавал въпроса как точно би следвало да изглежда продукт, изграждащ мост между поколенията в гейминга; как точно би изглеждало съчетанието между класическата олдскуул аркадност и съвременната нърдщина, можеш да приемеш, че **Monster Madness** е отговорът. Обобщено той би звучал като "Ще изглежда леко нелепо". Ако отпусна каишката на злия питбул на разсъжденията си, ще трябва да ти споделя следното: Ще изглежда като странен, сравнително модерен на вид бийт ем ъп, в който сюжетът – видимо гаврещ се с тийн хоръра – е завъртян около зубър, който иска да топне интелектуалната си пишчица в една закономерно хладна готик фенка, но свалката им е развалена от един видимо напушен скейтър и задължителната мажоретна красавица, както и от мощна дружина изчадия на злото, налазили предградието от заглавието. Всичко това дава повод на първите двама да забравят за ебанта, а на вторите двама да се присъединят към *убийствения* купон и да избият третите стотина. Визията се отличава с весел комиксов минимализъм, а кътсцените са си директно комиксови сикуънси. Така представеното битие на съвременните млади нърдове е подкрепено с деловото изтребване на гадове, характерно за **Gauntlet** или – ако трябва да бъдем още по-точни в аналогията си – за **Zombies Ate My Neighbors**. Свръх опростеният геймплей е задвижен от идеята, че можеш да вземеш практически всеки предмет от близката околност и да пребиеш с него произволно немъртво изчадие. Минусите – крайно некадърно управление, никаква разлика между четиримата налични персонажи (извън тъй нареченото им специализирано оръжие) и – не на последно място – правена сякаш между другото PC версия, в която никой не си е направил труда да смени интерфейса и озвучаването, за да може играчът да схване за какво става дума. Така например, в контекста на началното меню, "натисни А" се превежда, като двоен клик. Тъпо. Плюсовете – играта е свежа, подплатена със солидна доза ирония и – най-вече – кооперативна. Последното определено минава за забавно, особено покрай умилителната ретро опция да се сберете четири говеда на един компютър/телевизор. Това с телевизора е по-свежата алтернатива, защото *Xbox 360* версията е с една идея по-добра, но въпреки това не очаквай чудеса там и не гледай злобно мишката и клавиатурата си – контролът с иначе великолепния бял майкрософтски пад е еквивалентно неудобен, поради шокиращата невъзможност да насочиш героя си в желана от теб посока. Което обаче в един момент се оказва доста перверзен плюс на играта, защото до такава степен се връзва с цялостната ѝ долнопробност, че дори е забавно. Между другото – ако се надяваш на кооперативна игра при сингъла, в която ИИ-то да движи неизбраните от теб другари, подобно на **X-Men: Legends** или **Marvel: Ultimate Alliance**, спри да се надяваш. Ако не си намериш бойни другари в реалния живот, в сингъла ще си по-самотен от преял с развалени миди човек, преосмислящ житейските си грешки в клозета. Което не е чак такава загуба, при положение че така или иначе сингълът е по-умрял от пребито с кенефлийка зомби (не питай) и просто не го виждам как би могъл да задържи вниманието ти за повече от половин час. Да се върнем към мултака. На всеки от вас се пада неоценимата възможност да играе с

А/Зак – зубърът, в чиито влажни, тъжни очи недвусмислено се чете фактът, че момчето е виждало вагина за последен път при раждането си;

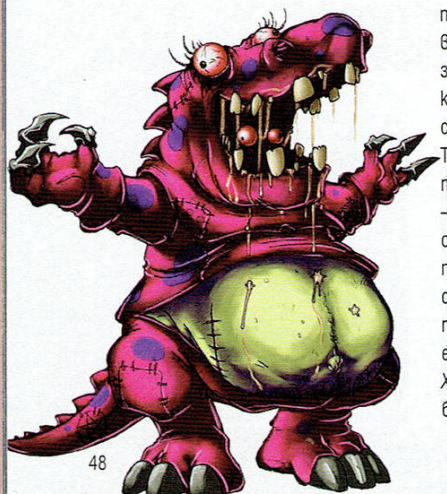
В/Кери – мрачната готик фенка с тежък грим, депресивни идеи за живота и химена, по-непоклатима и от фенщината ѝ към Виле Вало;

С/Дженифър – русото изкушение, на което феята на пишките носи редовно пишки, но за сметка на това Дядо Господ е затворил гишето за обедна почивка точно когато е дошъл нейният ред на опашката за втора мозъчна клетка

и

D/Анди – раздърпаното скейтърче, чиято идея за добре прекарана вечер следва да се изчисти внимателно от семената и да се завие нежно в хартишка.

Безценно! Както би следвало да си забелязал, до този момент персонажите, сетингът, идеите и цялостното арт представяне на **Monster Madness** са безкрайно свежи и наистина можете да се забавлявате с кооперативния зомби-геноцид. Проблемът е, че геймплеят наистина е толкова преднамерено еднообразен, че по-голямата част от отговорността за доброто ви настроение пада върху глупостите, които плещите в реалния живот, а по-малката – в случващото се на екран. В крайна сметка излиза, че като повече от адекватна алтернатива на играта се явяват каса бира, спомени от ученическите години и разговори за култови би-хорърси. В който случай дори ще бъдете със стотина лева напред.



Средна работа **5**

По-добра от:

Gauntlet: Seven Sorrows

По-зле от:

Marvel: Ultimate Alliance

Визия: 6
Свеж арт, весели комикси, но нищо пред чиято прелест на се разплачеш от умиление.

Звук: 7
Кретенско озвучаване, весела музичка.

Геймплей: 4
Безобразно скучен сингъл, еднообразие на всички възможни нива, никакви съществени разлики между четиримата налични персонажи. В компания ситуацията се подобрява леко, в пияна компания – доста.

Нърдове: 9
На фона на главните герои дори и ние изглеждаме, като куул пичове. Така че планираме да си стоим на фона на главните герои.

Да, знам че ми е кривокрак конят, но го взех от разпродажба...

Two Worlds

PC
X360

от: **SHRAiK**

Жанр: **RPG** Производител: **Zuxxez** Разпространител: **SouthPeak Interactive**
Сайт: **www.2-worlds.com** Изисквания: **CPU 2 GHz, RAM 512 MB, GPU Shader 2.0**

Надеждата вися на косъм и все пак не умря

Two Worlds е опит. За нещо ново и различно в зациклилия като дърт рейвър RPG-жанр. Не особено успешен, но въпреки това притежаващ някои безспорни достойнства. Отсега ти казвам, че играта ще се хареса на сравнително малък кръг от геймърското съсловие. Фундаменталният въпрос, разбира се, на който тази статия трябва да отговори, е дали точно ти няма да си един от тези играчи.

История

Такъв многопластов като червен лук сюжет не бях виждал от **Quake 3** насам. Ще ти разкажа историята с точно едно изречение. Готов ли си? 3, 2, 1… Страшно е зле.

Това е, приятелю, **Two Worlds** няма да го играеш заради сторито. Имай едно наум обаче, че след като в крайна сметка превъртях играта (Бакалов, да предвидиш "вредни" в хонорара), и то с герой 53 левъл, явно има за какво все пак да си пуснеш **Двата свята**.

Типичното RPG

Като качиш ниво (става чрез трупане на стандартен опит), ще имаш да разпределиш 5 точки на характеристиките си – *кръв*, *мана*, *сила*, *сръчност* – и една на някой от скиловете.

Две думи за тях. Общо 38 умения (върху всяко можеш да сложиш 10 точки отгоре, а върху магическите школи – 15); 6 общи – яздене на кон, плуване, промъкване, отключване на брави и т.н.; 5 магически школи – *Вода*, *Земя*, *Огън*, *Въздух*, *Черна магия*; 27 бойни умения. Те се явяват най-разнообразните и заслужаващи внимание в този списък. Засягат най-вече играта с *щит и меч*; *два меча/брадви/чукове/боздугани* едновременно; *двойно оръжие – катана*, *двуръчен меч* – заемащо и двата слота и лишаващо те от възможността да извадиш щит; *копие* и *лък*. Има и чисто нападателни и дефензивни скилове. Примери: *Berserk* (зверска атака, намаляваща защита ти до минимум), *Balance* (след тежък удар може и да останеш на крака, без него падаш на земята), *Critical hit* (двойно по-голям демидж), *Deadly Pirouette* (смъртоносно завъртане срещу много противници наведнъж, изпълнява се само с двойно оръжие). Невъзможно е да пробваш всички комбинации от умения с едно превъртане, така че ето ти причина да преиграваш.

Прибави към изброените по-горе неща и 7 вида резистанси срещу различни видове оръжия и магически атаки и 3 вида поражения – *piercing*, *slashing* и *магически* (от петте различни школи).

Нетипичното RPG

Вероятно ти се струва, че с толкова много скилове, атаки, защити и чудесии, е невъзможно да видиш повечето от тях, ами ще трябва да си харесаш един стил на игра (примерно с двоен меч и една-две магически школи) и да си караш така до края на играта.

Да, ама не. Защото **Two Worlds** е играта на безумните стойности и огромното, не – ТИТАНИЧНОТО разнообразие. Какво имам предвид? Ами намираш си някакъв келяв пръстен (запомни това, че ще го ползвам по-долу за пример) и се надяваш да вдигнеш силата с 2-3 точки от него. Оказва се обаче, че дрънкулката ти дава следните бонуси: +10 Strength, +8 Magic, +11 Vitality, +25 Physical protection… Или пък убиваш някой по-корав противник (Hell Lord да речем) и с есенцията му си повишаваш Маната с +50 за постоянно. Няма такива цифри никъде. В края на играта персонажът ти може да се сдобие с нечувано високи стойности на уменията, магиите, предметите и какво ли още не и в същото време някой неприятен дракон може да го убие с два-три удара (освен ако ти не го погубиш пак с толкова преди това). Направо е безумно. Но е безумно по един такъв *кефещ* начин. Така или иначе, благодарение на тези покачващи-така-здраво-характеристиките предмети можеш да видиш много по-голяма част от играта, защото дори да имаш една точица на някое умение, като намериш айтъм, който повишава въпросното с още 10, и вече си готов да млатиш здраво с него.

Ако още не си разбрал накъде бия, ще ти го кажа в прав текст: *Zuxxez* на практика са успели да осъществят мечтата на всеки геймър – безкраен ъпгрейд и подобрение на героя. Няма лимит, няма горна граница, няма край. Оръжията ти ще стават все по-мощни, магиите все по-брутални, бронята все по-предпазваща, пръстените все по-ценни, и това никога няма да свърши. Поне докато не натиснеш бутона Exit.

Как са успели да постигнат това ли?

Ами благодарение на споменатата в превюто ни от миналия брой система за Stack-ване (натрупване) на предметите. Да, тя е тук и работи! (Спазени са обещанията и за магическата система с картите в стил **Magic: The Gathering**, впрочем, за която също си поприказвахме). Разказахме ти вече, че ако имаш два еднакви меча (Longsword да речем) от един и същ вид и клас, можеш да ги сложиш един върху друг и по този начин се получава нов меч с по-добри показатели. Добре, ама

Казах ти, че HDR-а омазва всичко, но едва ли си очаквал такава свръхнова. Оляли са се ей.

се оказа, че това важи за ВСИЧКО в играта. Например нека приемем, че оня пръстен, за който писах по-горе ("келявия"), е тип "златен с камък". Намираш си втори такъв, който ти дава + 50 Fire Protection, +40 Dexterity и +15 Strength. Сега вече можеш да ги насложиш един върху друг и в крайна сметка всички бонуси ще се сумират. Тоест, новият пръстен ще бъде с показатели +25 Strength, +40 Dexterity, +8 Magic, +11 Vitality, +50 Fire Protection и +25 Physical Protection и вече ще е клас 2. Представяш ли си какво ще стане, като намериш още пет пръстена от същия вид ("златен с камък") и ги лепнеш към този (тогава вече ще е клас 7)? Ще стане един малък армагедонец. Единственото условие е бижуто да е от същия вид. Например нефритен пръстен не можеш да залепиш към този. Но пък може да го запазиш и да си го ъпгрейднеш с втори нефритен към него. И без това имаш 4 слота за пръстени... По подобен начин можеш да подобряваш абсолютно всичко в **Two Worlds**. Мечове, брадви, копия, брони и дори картите с магиите. Един прост Fireball ще прави 80 damage в началото. Обаче ако е клас 20? Дали няма да прави 1600 тогава, а? Обикновен Heal лекува 100 точки. 10 карти Heal, сложени една върху друга, лекуват 1000 кръв за съвсем малко повече мана!

Почувствах се като счетоводител вече, но фактите са си факти – именно в тази липса на горна граница се състои солта на играта. Толкова простичко нещо, но реализирано по толкова гениален начин, че може спокойно да изкараш 2-3 цели дни само в ъпгрейдване на персонажа. Якото е, че от тези подобрения има смисъл и това се усеща особено силно в битките. Най-големият фън в играта е свързан с подобряването на броните, но тук не искам да издавам повече, затова ще те оставя сам да си го видиш. Само искам да ти кажа, че е голям майтап и едва ли има RPG, което предлага по-голямо разнообразие от брони изобщо. На всичкото отгоре повечето изглеждат страхотно.

Изобщо **Two Worlds** борави с уникална и завидна амалгама от предмети, умения и магии, и затова немците от *Zuxxez* получават искреното ни възхищение.

Онази думичка дето няма превод

След всичко казано е учудващо, че всъщност **Two Worlds** няма кой знае колко разчупен геймплей. От една страна битките са еднообразни. Извън бойните ти умения комбота липсват. Играта с един меч и щит е винаги една и съща. С две оръжия, двоен меч, копие, лък – също. Добрата новина тук е, че нищо не ти пречи да си смениш изцяло стила на игра, щом дадено нещо ти писне. Досега си играл с лък и си влизал в мелетата директно с коня (да, можеш да се биеш на гърба на добичето; още едно изпълнено обещание)? Ами пробвай копието сега. После двойния меч с някое друго бойно умение и т.н. С две думи, ако желаеш, можеш сам да си внесеш известно разнообразие в играта без проблем. Има още един положителен момент. В битките се забелязва много радваща градация. В началото сражение с 2-3 глигана (и тук са здрави, мамицата им, тия немци имат абсолютен фетиш към глиганите), вълка или недай си боже с мечка означават сигурна смърт. 30-40 нива по-късно с лекота ще влизаш в строго-охранявана оркска крепост, ще се биеш с 15-20-25 противници наведнъж и ще побеждаваш! Виждаш до какво водят бруталните ъпгрейди. В крайна сметка на пръв поглед опростените сражения ми бяха в пъти по-забавни от тези в **Gothic 3** и **Oblivion**.

Тичането из нивата ще подобрява »
уменията ви. По-конкретно - умението да изтърпявате стоически безумно тичане.

Нива се качват сравнително лесно, а много често получаваш и допълнителни точки, които да слагаш върху уменията. Примерно, за това, че си убил наведнъж 4 Flesh Golem-а. Така бързо може да лепнеш по една точица на повечето умения. Някои обаче ще си останат заключени, докато не намериш учител, който да те светне как точно да ги използваш. Отваряй си очите, обикновено се скатават някъде в големите градове, гадните му интелектуалци. Между другото са полуголи, само по една препаска носят, та да се различават по-лесно. Толкова пък да нямат 5 лева за панталони, баси.

Има смисъл да се изпълняват и куестовете. Дават доста здрав експириънс и ценни предмети.

Нивата не са нещо особено, но има разни интересни проблясъци като Оркските крепости (особено тази в Gor Gammar). Пещерите са готини и автентични. Също така достойни за отбелязване са Hell Forest-ът и пустинята. Светът е огромен. Спокойно можеш да се загубиш. Интерфейсът е на прилично ниво и въпреки че е малко претрупан, върши идеална работа при ориентирането през тоновете предмети, които ще попадат в инвентара ти. Картата е доста добре пипната и почти няма да се чудиш къде си или кой куест трябва да изпълниш (ако някой не се е появил на минимапа, значи трябва допълнително да си напънеш сивото вещество и да разбереш как да стигнеш до него).

Противниците са чудесни и много разнообразни. Зомбитата имат егати брутални вид и леко напомнят онези одраните копеленца от **Half Life 2**, само че са 3 пъти по-големи от тях. Злобни undead-ове са и Ghoul-овете. Приличат малко на последния бос в **Condemned**, големи любимци. Wyvern – хищни копелета, отравят. Ogre-тата!!! Корави. Споменах за драконите. Много, много тегави. Най-трудни са пясъчните. Голямо разнообразие от Golem-и. Ще срещнеш още огромни насекоми, циклопи, орки, адски изчадия и доста други. Отлична оценка за противниците в **Two Worlds**.

Неизменна част от играта е и ТЪРГОВИЯТА. Бакалов, гад меркантилна, твойта игра, копеле! Съвсем отговорно заявявам, че това е заглавието с най-много търговци за всички времена. Даже намерих едно село, в което имаше само търговци, сигурно бяха поне 20 (колкото са средно във всеки голям град). И всички имат различна стока и безкраен лимит пари. Добре дошли в далаверата.

Много е важно от точно кои пичове пазаруваш. Това пък зависи от връзките ти с различните гилдии в играта (общо са 7!). Ако с Търговската си на "ти", то нейните членове ще ти дават двойно и тройно по-добри цени. Ако си близък с Братството, по-добре си продавай партакешите там. Тук многото жълтици определено имат смисъл. Защото постоянно можеш да си ъпгрейдваш екипировката и така редовно ще правиш разни харчове.

Проблеми и равносметка

За съжаление добрите идеи не стигат. Трябва и перфектна реализация. Постоянният ъпгрейд е много изкусителна опция, но когато няма някакъв лимит, в крайна сметка нещата излизат извън контрол. А именно – превръщаш се в абсолютния глиган и играта спира да ти е интересна, защото става *твърде* лесна. Пробвай на максимална трудност, аз се прецаках със средната. Тоест, геймплейният стимул се изпарява яко дим в един момент. Да имаше сюжетен такъв поне, ама няма. Великански куха история. Интересни персонажи също няма. Това си е смърт за едно RPG. Дори главният герой, въпреки че на моменти има разни злобни и радващи реплики, е доста тъпо парче. И е грозен. А е грозен, щото опциите за правенето на герой в началото все едно аз и Бакалов сме ги правили на Пейнта, след много щайги мента. То бива смях, бива, ама персонажът ти в **Oblivion** е като Маркус Шенкенберг пред тия пичове тука. И не само той е грозен, ооо не. Всички хуманоиди са такива. А знаеш ли защо? Защото NPC-тата тук са като клонинги. *Zuxxez* все едно са клонирали точно един модел герой и после са му турили по някой друг мустак/превръзка на окото/препаска/качулка и ни го предлагат като "едно от стотиците NPC-та в света на **Two Worlds**".

Доста дребни бъгчета, при това след излизането на цели три пача! Дори и сега има зверски клипинг проблеми. Не искам да си представям какво е било преди това. Оптимизацията куца като Джефри Ръш в **Карибски пирати**. Играта трябваше де е леничка, но реално върви много по-лошо от **Oblivion**. На фона на дървена оптимизация получаваш графика, която в най-добрия случай мога да определя като посредствена (с някои изключения, като прекрасните водни повърхности, партикъл ефектите в пустинята и страхотната мъгла). Текстурите са гадничкии на максимални детайли. За Бога, не ги намалявай, защото идея си нямаш колко по-грозни ще станат всъщност! Ама и Draw Distance-а не пипай, че комбинацията от намаляването на тези две стойности е смъртоносна направо.

Най-грозното небе в игра от поне 5 години насам. Огънят е ужасен. Сенките през нощта са великолепни, а през деня не могат да се траят направо. Назъбени, нискодетайлни, нереални. Как са го постигнали това, акълът ми не го побира. Някакъв безумен HDR има вкаран, който най-добре да го държиш почти с нулеви стойности, че всичко омазва. И т.н., и т.н.

За жалост, точно както предвидихме в предишния брой, **Двата свята** страдат от множество проблеми. Те са толкова много и някои от тях са толкова сериозни (не съм споменал всички), че голяма част от хората ще зарежат играта още в самото начало. И ще сгрешат. В това съм абсолютно убеден, но въпреки това ще са прави за себе си. Лично аз обаче изобщо не съжалявам, че изиграх **Two Worlds**.

Откроява се

7

По-добра от:

Gothic 3

По-зле от:

TES IV: Oblivion

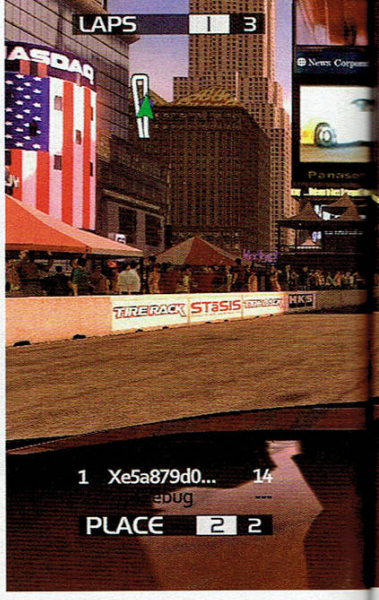
Визия: 6
Мъка. Това е лудост! Лудост? Това е МЪКАААААААААААААААААААААААААААААААА!

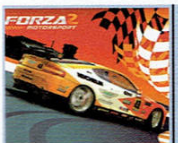
Звук: 7
Добър като цяло. Великолепен амбиентен фон навсякъде в този свят. Добро озвучаване на повечето неща, с изключение на персонажите, които тотално скапват доброто впечатление.

Геймплей: 7
Приятни мелета, но доста опростени. Управлението не блести. Яздането на кон е досадно. Доста добра камера, стига да не се завреш в храстите.

Търговия: 10
Ултимативната търговска игра! Най-големият купон се върти около тази опция, която е и добре реализирана.

Идем от Перник, ма`а ви мръсна, моята цел е бордюро да блъсна...





Forza Motorsport 2

▶ X360

от: **doomy**

Жанр: **racing** Производител: **Turn 10 studios** Разпространител: **Microsoft Studios**
Сайт: **www.forzamotorsport.net/**

360mg. бензин венозно

Признавам си без бой и догарящи под ноктите ми кибритени клечки – никога не съм харесвал реалистичните рейсъри. За мен те винаги са били трудни, изнервящи, изискващи много трейнинг, рестартиране на състезания и проучване на писти и автомобили. Освен това аркадните рейсъри принципно са далеч по-адреналинови и нахъсващи, тъй като изкуствено създаваното усещане за нереални скорости винаги действа ободряващо. Факт е – за всеки влак си има пътници и като изключим **Colin McRae** сериите, на които съм фен, бягах от всички останали претендиращи за *реалистични* влакови композиции като дявол от тамян. До този момент...

Играта

Във **FM2** имаш рядко срещаното удоволствие да застанеш зад волана на над 300 автомобила. Над 50 именити производители от цял свят ще отворят магазините си специално за теб и парите ти. Колите варират от дребния Mini Cooper чак до свръх-мощни прототипи, които най-вероятно никога няма да докоснат гумите си до асфалта на реална писта или пък – не дай боже – улица. Японски красавци от каталозите на Nissan и Toyota, американски "мускули" като Dodge и Chrysler, европейски финес и снобария в лицето на Lamborgini или Mercedes – това е само една миниатюрна част от возилата, които ще ти бъдат предложени във **FM2**.

Има два основни типа на игра – аркаден и кариерен. При първия просто избираш клас на състезателните коли, печелиш състезания и отключваш помощни возила. Добра възможност да не затормозяваш нетърпеливостта си и да се докоснеш до титаничните като характеристики прототипи, подвизаващи се в най-високите категории, доста по-бързо.

Кариерата започваш, избирайки стартова зона. Такива са Европа, Азия и Северна Америка, като логично това се прави с оглед на предпочитаните от теб автомобили. Избирайки Европейската зона, например, ще отключваш повече немски, италиански, английски, испански и френски возила, като наред с това ще получаваш и различни процентни намаления при пазаруването на европейския автомобилен пазар. Започваш с малко пари, като печелейки аматьорските надпревари, бавно ще започнеш да си позволяваш повече лукс, а наред с паричните награди за всяко състезание, повечето организатори включват в наградния фонд и различни "екзотични" и редки возила, с които също ще можеш да се метнеш в разнообразни надпревари.

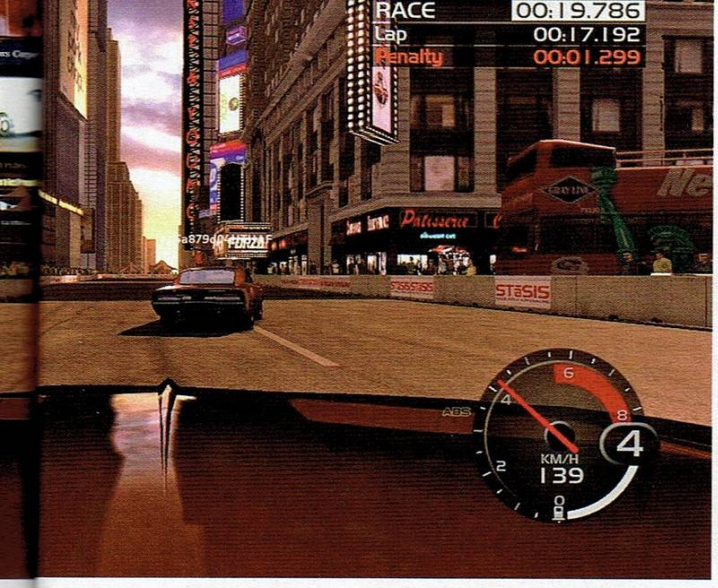
За да отключваш повече състезания и автомобили, е необходимо да качваш и шофьорски нива. Те се определят от успешните ти класирания в състезанията, както и от спечелените кинти, и ти дават достъп до най-престижните съревнования. Ако дълго време се състезаваш само с даден автомобил пък, ще повишиш и неговото ниво, като това прави ъпгрейдването му по-евтино, а и показва на производителя му, че имаш интерес към него, от което следват множество отстъпки при закупуване на следваща машина от същата марка. Самите състезания в кариерата са крайно разнообразни и за да получиш достъп до всяко едно от тях, е необходимо не само да имаш висок левъл, но и да разполагаш с добре натъпкан гараж, тъй като всеки турнир има определено изискване (клас, мощност, регион, марка). Налични са дори и сблъсъци между автомобили, като например Honda Civic vs. VW Golf GTI.

Мултиплейър поддръжката по Live! е на особено високо ниво, като освен стандартните състезания, играчите могат също така да споделят новите си придобивки, да търгуват или просто да се пофукат с пипнатите си в Перник стайл голфове.

Екстрите

При все колосалния брой на автомобилите, разнообразието не свършва дотук. Почти всяка кола може да бъде ъпгрейдвана, тунингована и разкрасена. Резервните части са неизброимо много, като подобрявайки характеристиките на даден автомобил, ти не само вдигаш класа му, но покачваш и цената му. Ако например закупиш един Skyline, ъпгрейднеш го и спечелиш няколко състезания с него, вече можеш да го продадеш за многократно по-висока сума.

Тунингът е друг момент, заслужаващ специално внимание. Имаш възможност да правиш фина настройка на *абсолютно* всеки аспект от ав-



томобила, напасвайки поведението му на пистата към стила си на шофиране. Разпределяне на тежестта, балансиране на гумите, коригиране на осите, сила на дисковите спирачки – абсолютно всеки детайл може да бъде настройван ръчно.

Разкрасяването на автомобила пък, колкото и да си свикнал да го приемаш като детински и ненужен аспект от всеки един рейсър, във **FM2** е реализиран прекрасно и толкова детайлно, че можеш спокойно да убиеш няколко часа само в обработване външния вид на колата си. Започвайки от най-простото – боята, където изборите между цветове и преливащи се палитри е огромен, преминавайки през всякаквите прагове, брони, джанти и прочее гъзарийки, предлагащи отново страшно много опции, и се стигне до стикерите и винилите. Аз лично час и половина си глезих Голфчето, възможностите за промяна на външния вид наистина са неизброимо много и са удар по всичките му там **Underground**-ове.

Усещането

Колкото и богата откъм коли и детайлна откъм настройки да е дадена рейсинг игра, най-важен е геймплеят. **FM2** печели най-вече с реализма си, който, по скромното ми и не-толкова-запознато-с-реалистичните-рейсъри мнение, е на страхотно ниво! За това говори и може би най-брилянтно реализираната идея на *Turn 10 studios* – телеметрията. Става дума за дисплей, показващ какво се случва с автомобила ти във всеки един момент. Сцепление на всяка гума с асфалта, натоварване на мостовете, износване на скоростната кутия и спирачните дискове, поражения по шасито... просто е трудно да се опише колко детайлна информация бива представена от телеметрията, и то *в реално време*. Ако пък дисплеят ти пречи на шофирането, можеш да го следиш и по време на риплеите, за да прецениш къде ти куца нещо по автомобила или как можеш да оптимизираш шофирането си спрямо дадена писта. Просто си личи, че основно внимание при разработването на играта е отишло в тази насока.

Добрата новина е, че въпреки целия този реализъм и адекватно държащи се на пътя автомобили, играта не е нечовешки трудна. Иска свикване, безспорно, но въпреки всичко можеш спокойно да се осланяш на фабричните настройки, както и да следваш спирачния асистент, който ти показва идеалната права по пистата и в кой момент трябва да започнеш да намаляш, освен ако не искаш да изхвърчиш от завоя. Ако желаеш да преборишь високите нива на трудност обаче, ще ти се наложи сам да настройваш автомобила си и да научиш добре неговото поведение, както и пистата, на която ще се подвизаваш.

Противниците са адекватни, като дори прекаляват със сигурността си и там е шансът ти да ги изпреварваш – предприемайки премерени рискове и хитри маневри. Всеки сблъсък с опонент се наказва с отнемане на ценни секунди от общото ти състезателно време, а пораженията по колите са реализирани доста умело.

Визуализацията

Колкото и да увъртам относно красивата графика на **FM2**, едно е нещото, което интересува всеки, докосвал се до конзолен или компютърен рейсър – 60 кадъра в секунда. Не мърдат! При все, че играта страда леко за целта – в далечината обектите са зле мапнати, а при ръчно разкрасяване на автомобила се получават бъгове, ако изкривиш броня или калник. Но въпреки всичко **FM2** е изключително добре визуализирана, като адмирации заслужават най-вече моделите на колите. Върху околната среда можеше да се поработи още, а и малко нощно каране не бихме отказали, но в крайна сметка важното е играта да лети и въпреки това да изглежда добре. Какъвто е и настоящият случай.

Въпреки че катастрофите носят със себе си времево пеналти, подобни ситуации са неизбежни.

Присъдата

Какво все пак липсва на новата **Forza**? Липсва ѝ... нека го наречем дух. Малко повече бекграунд, нещо собствено и неповторимо, различаващо я от **GT** сериите, нямаше да навреди. Също така, при все разнообразието във всеки един елемент на заглавието, пистите не са върхът, въпреки че са реално пресъздадени. Друг неприятен момент е, че кариерата върви малко бавно и е доста чийтърска – можеш да си ъпгрейднеш съвсем евтин автомобил, като дори вдигайки класа му, той пак може да се състезава с по-слабите му събратя, изпреварвайки ги на места с обиколки.

Въпреки тези дребни кахъри обаче, новият *Xbox* се сдоби с поредния изключителен ексклузив, който несъмнено ще зарадва всички почитатели на жанра. А такива като мен, предпочитащи бързината пред реализма, може дори да спечели на своя страна. Опитай, струва си.

Шедьовър **9**

По-добра от:

Test Drive: Unlimited

По-зле от:

Gran Turismo 3

Визия: 8
Един от най-красивите рейсъри, появяващи се в последно време, бива спъван по този показател от проблемите с view distance-а и графичните бъгове при поражения. Въпреки всичко – eye candy!
Звук: 9
Ръмкане на двигатели, пилене на гуми, както и крайно приятен и изпъстрен с култови парчета електронен саундтрак.
Геймплей: 9
Вниманието, насочено изключително към реализма и физиката на возилата, дава резултат – един от най-адекватните откъм усещане за автомобила рейсъри. Доволно зарибяващ career mode.
Разнообразие: 9
Като изключим леко повтаряемите писти и липсата на нощно каране, всеки друг аспект от **FM2** е адски богат – коли, тунинг, козметика. Шапки долу!

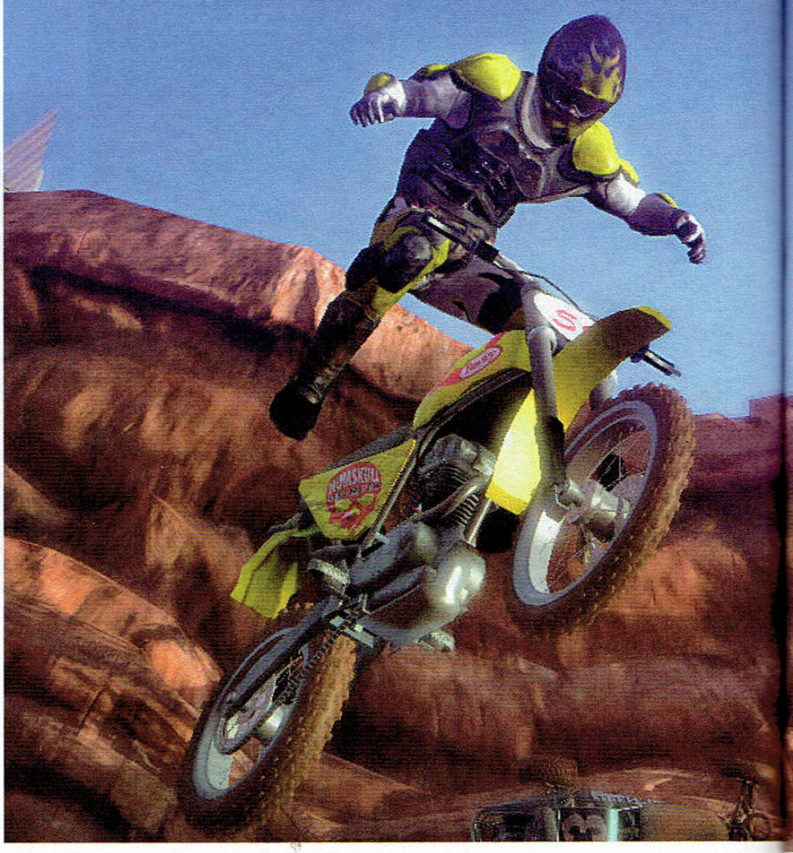
Това че винаги стартирате на последна позиция е неприятно, но в случая поне няма тежкотоварни МПС-та, които да ви мачкат докато се отскубнете от мелето.

MotorStorm

▶ PS3

от: **Jeru**

Жанр: **racing** Производител: **Evolution Studios** Разпространител: **SCEE**
Сайт: **www.motorstorm.com**



Test Drive Off-Road + Road Rash = килър лънч заглавие за PS3

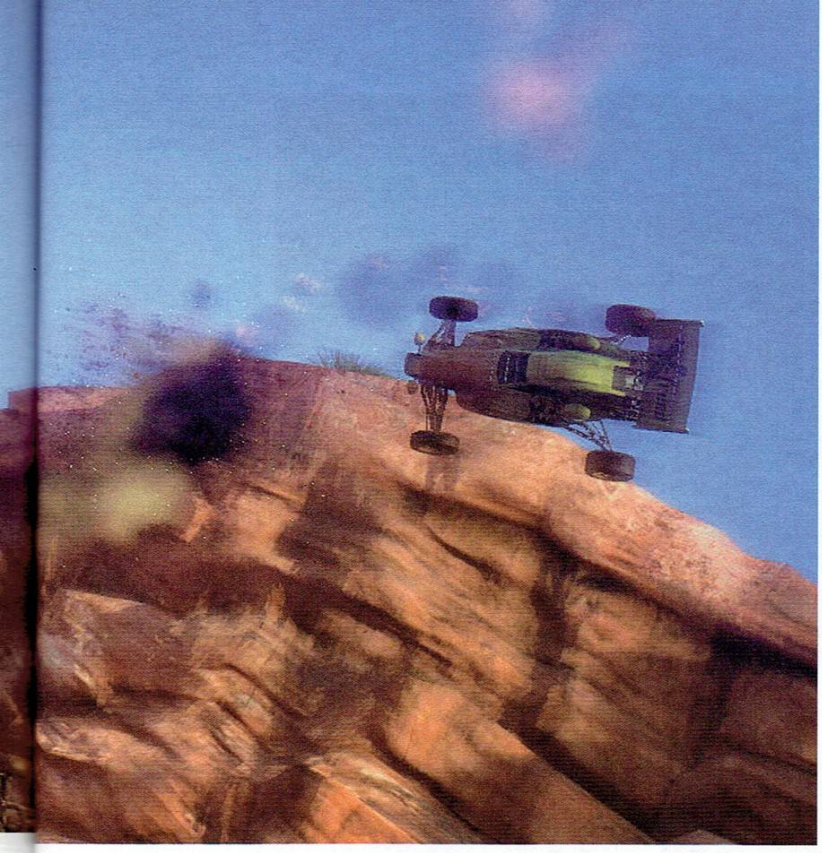
Почти винаги свързваме аркадността с максимално изчистения геймплей. Когато става въпрос за рейсъри, тази опростеност предполага, че контролите ще се ограничават до посоки, газ и спирачка. При играта на *Evolution Studios* положението е горе-долу такова. Само че в случая си говорим по-скоро за аркадност като тази при **Ikaruga**, отколкото за такава като в **Burnout**, защото мазохистичното удоволствие от постоянните провали и респективно – рестарти доминира през по-голямата част от геймплейното време. **MotorStorm** е олд скуул до дупка, което трудно може да мине за критика, но със сигурност ще отблъсне сериозна част от съвременните рейсинг фенове. Режимите на игра са точно два! Шокиращо, но факт. Без по никакъв начин да се опитвам да оправдая мързела, който са проявили разработчиците, трябва да кажа, че са ѝ напълно достатъчни, за да те задържи неприлично много време пред телевизора. Въпросните два моуда са... сингъл и онлайн. Първият трудно може да бъде определен като кариър или някаква по-задълбочена солова кампания, но и да жадувате за нещо повече – няма, сори.

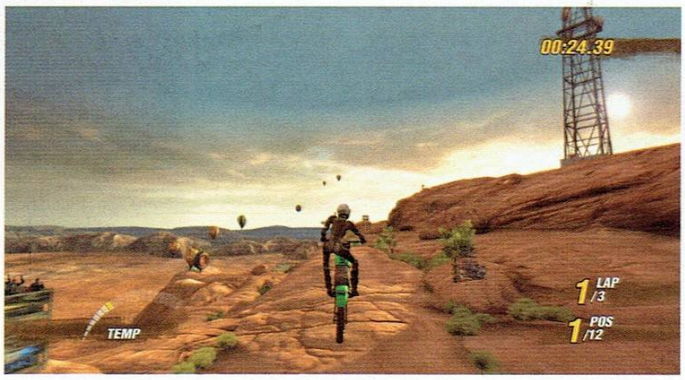
В **MotorStorm**, под формата на "билети", са подредени различни по трудност състезания. Всеки тикет включва по няколко на брой писти, като в повечето случаи изборът ви на клас МПС е ограничен. Целта е да се класирате на някое от първите три места, като по този начин печелите точки, с които се отключват нови билети и таратайки.

Малко, но от сърце

Както вече споменахме, превозните средства са разделени на различни класове, с общия момент, че всички са подходящи за офроуд. Седемте класа включват мотори, бъгита, състезателни коли, ATV-та, Биг Ригз, камиони и мъд плъгъри. Общият брой на возилата във всеки един от тях не е много голям, но пак си е сериозна цифра на фона на трасетата, които са едва осем. Това обаче бива напълно компенсирано от изключителният дизайн на "пистите" и десетките различни пътища, по които можете да минавате. Наистина не мога да се сетя за друг представител на жанра, предлагащ толкова разчупени нива. Най-накрая някой да се сети, че не количеството, а качеството на пистите и колите е определящо за един рейсър. На кого са му нужни 40 различни трасета и 100 МПС-та, ако нито едно от тях не е направено като хората? Самият геймплей е така замислен, че доброто познаване на нивата и техните особености е от първостепенно значение. Всяко трасе е изпълнено с десетки шорткъти и различни пътища, по които можете да минавате. В **MotorStorm** перфектен маршрут не съществува, няма подходящи и неподходящи МПС-та в зависимост от пистата. Изборът ви на маршрут трябва да се базира единствено на класа превозно средство, което управлявате. Тъй като теренът на различните пътища също не е еднакъв и варира от прашни и каменисти до приятно разкаляни участъци, трябва да сте наясно с проходимостта на возилото си. Ако сте седнали зад волана на някой чудовищен камион или мъд плъгър, най-удачно би било да поемете най-краткия и кален път (обикновено двете вървят в комплект), защото блатистият терен няма да ви забави по никакъв начин. В случай, че сте яхнали някой кросов мотор обаче, далеч по-удачно би било да се възползвате от маневреността и малките си размери, минавайки по странични, тесни проходи, да се изстрелвате от всяка налична рампа и да избягвате старателно директни контакти с по-тежкотоварни опоненти. В този ред на мисли – когато противник от вашия клас ви се пречка, може да вкарате малко груби прийоми, познати от класическата поредица **Road Rash**, и да му резнете един тупаник, сваляйки го от мотора или бъгито.

Калта е силно застъпен елемент като цяло. Интегрирането ѝ в геймплея е страхотно и освен че се гаври с проходимостта ви, подло полепва по екрана, пречейки и на видимостта. В добавка, когато през по-калните участъци преминат няколко тежки боб тейла, всичко бива буквално разорано и настъпва истински ад за онези, които се налага да прекосят кочинката след тях.





Главоболия, ама не заради жегата

На пръв поглед **MotorStorm** не изглежда труден. Но още първият път, когато изпаднете в ситуация, при която борейки се с коварното и нагло ИИ, всячески опитващо се да ви прецака, се наложи от най-лявата част на пътя да се престроите в най-дясната, маневрирайки с дребничкото бъги измежду огромните и тежки камиони, за да хванете скокчето, чрез което да се докопате до жизненоважния за успеха ви шорткът, ще видите за какво иде реч. Гореизброените проблеми не са единствени, защото терените са изпълнени и с множество естествени препятствия като скали, дървета и пропасти. Това обаче, което наистина може да докара нервите ви до точката на кипене, е неравният терен, комбиниран със страхотен физичен енджин, правещ горния... ами *реалистично неравен*. Съчетанието налага към изключително прецизен контрол над возилото през цялото време, защото само едно погрешно движения и хоп – една малка бабунка може да ви катурне по капак. Геймплеят бива дообогатен и от дежурното за почти всички аркадни рейсъри "турбо", което ви дава сериозен буust на скоростта. Употребата му обаче е ограничена, тъй като при интензивна употреба двигателят ви прегрява и при невнимание може да се превърнете в летяща с 300 км в час огнена топка, а предвид, че няма много гоблини за изтребване из пустините на **MotorStorm**, това не е особено желателно. Ама пък от друга страна – не хаби мана, изглежда ефектно и може да го правите колкото ви душа иска. Ташакът настрана – наистина е важно да преценявате кога точно имате нужда от буusta и кога е по-удачно да го оставите да се поохлади.

В добавка към спонтанните самозапалвания, ще пропадате в пропасти и ще се разбивате в скали, което ще активира кратки няколкосекундни филмчета, показващи на забавен каданс сполетялото ви нещастие. Първоначално е много забавно да гледате ефектно трошащите се коли и мотори и десетките хвърчащи чарколяци, но след няколко часа игра невъзможността да прекъсвате "смъртните анимации" започва сериозно да дразни и спъва динамиката.

Бруталният геймплей и най-вече изключителният левъл дизайн биват подкрепени и от истинска некст джен графика. Ако преди време някой ми беше казал, че ще видя рейсър, ситуиран в пустинята, и въпреки това ще бъда смазан от визията му, щях да му се изсмея. След като се сблъсках с **MotorStorm** обаче, направо не знам какво да мисля. Не че след **Wipeout** поредицата съм се съмнявал в *Evolution Studios*, ама просто не ми се мисли какво ще се получи, ако тия пичове тръгнат да правят игра със сетинг, предразполагащ към повече визуални разкошотии. За да оцените по достойнство колко грандиозни като дизайн са нивата, наистина трябва да ги видите от край до край, защото едните скрийншоти са крайно недостатъчни. За атмосферните и светлинни ефекти просто нямам думи! Всяко едно ниво си струва да бъде видяно във всички моменти от деня, като гледките при залез са наистина спиращи дъха. Към това прибавете и страхотния партикълс и получавате най-добре изглеждащото *PS3* заглавие, наред с **Virtua Fighter 5**. Единствената забележка към техническата част са безумните зареждания из менютата.

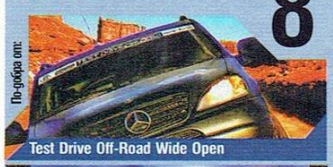
Като цяло саундтракът е на доста високо ниво, но за съжаление и той бива сполетян от "синдрома на **Motorstorm**" – липсата на по-голямо разнообразие. Стиловете варират от брутални дръм ен бейс саунд на австралийските колоси **Pendulum**, минават през **Elite Force**, **Pitchshifter**, **Nirvana** и още много други здрави банди, и стигат чак до тежестта на **Slipknot**. Траковете обаче са едва двадесет и един.

Sony, сърбят ли ви дупетата?

Въпреки че **MotorStorm** оставя чувството за леко незавършен продукт заради липсата на разнообразни режими на игра (добре, че е мултиплейърът), определено е от първите заглавия за *PS3*, на които спокойно можем да лепнем етиката "мъст оун". Ако все пак държите да напсувате някого – най-добре отправете ругатните си не към *Evolution Studios*, а към *Sony*, защото нуждата от силни стартови игри за конзолата им е причината да изръчкат разработчика и той да ръшне продукта си. Слава богу самият геймплей не е пострадал в бързината, затова ако сте собственик на *PS3*, въобще не му мислете, ами грабвайте **MotorStorm**. Независимо от жанровите си предпочитания.

Отлична **8**

По-добра от:



Test Drive Off-Road Wide Open

По-зле от:

филмчетата при кофти класиране на Road Rash

Визия: 9
Истински некст джен с цената на крайно досадни лоудинги.

Звук: 8
Много здрави парчета от всякакви стилове. Ако бяха малко повечко на брой, нямаше да се разсърдим. Звуковите ефекти са на ниво.

Геймплей: 9
Плашещо близък до съвършенството!

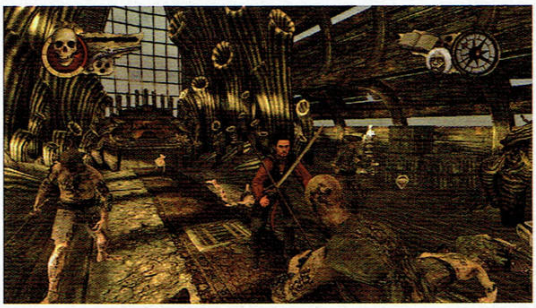
Съдържание: 5
Малко мяза на демо версия. Добре, че поне всичко, което присъства, е качествено.

Pirates of the Caribbean: At World's End

от: **Snake**

- PC
- PS2
- PS3
- X360
- Wii
- PSP
- DS

Жанр: action Производител: Eurocom Entertainment Разпространител: Disney Interactive Studios
Сайт: disney.go.com/disneyinteractivestudios/pirates3/



Шизофренията на Джак Спароу

Ако за момент оставим настрана изконното правило, че игрите по филми са ръшнати, недоизпипани и създадени с единствената цел да вървуват като османци над бащините портфейли на феновете, трябва да се съсредоточим върху още един особено важен фактор, свързан с оценяването на въпросните игри. А той се спира върху откровения отговор на въпроса до каква степен си харесал надлежно дигитализираното фликче. Никак? Умерено? Много? Толкова много, че си склонен да отидеш до *края на света*, стига някой да ти позволи да бъдеш Джак Спароу за няколко часа?

Ако си надарен от майчицата природа с коефициент на интелигентност в положителния край на скалата – което на този етап вече е очевидно, щом си успял да стигнеш без чужда помощ чак до втория абзац – не би трябвало да си имал каквито и да било съмнения, че **At World's End** ще е безбожно посредствена. По-важният момент, определящ нивото ти на поносимост към тази посредственост и в крайна сметка – личната ти оценка – обаче, е колко високо в личната ти класация са се наместили втора и трета серия на **Карибски пирати**. Да, ако има някакъв аспект в офертата, който може да възпламени промоционалния блясък в очите ти, то това е фактът, че плащаш за игра, базирана върху цели два филма. Две в едно (фелацио), както казват Костенурките нинджа. Но да се върнем на темата – каквото и да си говорим за визията, геймплея, звука и начина, по който тези важни съставки са съчетани в един струващ стотина лева краен продукт, водевилът между "посредствено екшънче" и "посредствено екшънче, което все пак бих изиграл" е маркиран от личната ти фенщина към Джак Спароу. За пример щедро ти предоставям късче от личния си житейски опит. Събитията, довели до написването на тази рецензия, протекоха по горе-долу следния начин: Натъпквам с леко нетърпение **At World's End** в своя *360*, воден от беглата надежда, че играта този път няма да смуче по толкова дивашки начин, какъвто беше случаят с **The Legend of Jack Sparrow**. Беглата надежда ме целува дружески по бузата и ми споделя, че пак ще се видим другия брой, 'щото какъвто съм сладък и тъп, неминуемо пак ще се прееба с нещо. Псувам саркастичната надежда на Обеля. Тя се цупи. И аз се цупя, понеже **At World's End** смуче баш по онзи дивашки начин, по който го правеше и **Легендата**, за капак – дори без освежаващия Джони Деп зад микрофона. Зарязвам играта. Няколко дни по-късно гледам филма. Безсмислените ми опасения, че той ще осере сочно трилогията, бивам потопени с неумолимостта на правилно прицелено в центъра на удоволствието ми гюле. Прибирам се вкъщи с бодра стъпка, тананикайки си мейн темата. Пускам си отново играта. Тя пак си смуче, милата, обаче на мен не ми пука, понеже адреналинът ми бушува, подобно на кипнала шкембе чорба. Ден по-късно идеята да изгледам филма за втори път ми се струва доста по-добра от издирването на шибаните бутилки ром в Селенията на Дейви Джоунс, но стискам зъби и с рецензентска злоба се хвърлям да тествам презънт джен варианта на **At World's End**, който пък – подло – се оказва съвсем различна игра. Гледам филма отново, за кураж, и – не особено изненадващо – и *PC/PS2/Wii* вариантът на **Света** успява да ми допадне. При това – с една идея повече (най-малкото, защото в него има с една идея повече геймплей). Оставям прозрението, че съм харесал две от най-малоумните игри на месеца (делящи необяснимо едно и също заглавие) да отлежи за седмица, след което си наливам обилна доза Кептън Моргън и пристъпвам към настоящата рецензия. Или по-точно – към настоящите две рецензии.

A Blast from the Past (без Брендън Фрейзър)

Сякаш като компенсация заради **Spider-Man 3**, където ситуацията беше диаметрално противоположна, за немощните графично *PlayStation 2* и *Wii* **At World's End** предлага забележително по-добър геймплей, по-добра бойна система, по-добре разказана история и повече лафчета от страна на пича зад микрофона на Спароу. Прочее – и това важи и за двете версии на играта – въпросният пич на моменти имитира Деп по толкова брилянтен начин, че самосиндикално изнася на гърба си по-голямата част от фийлинга на играта. Необяснимият момент с тази "ласт джен" версия на **At World's End** е, че това, което играхме на иначе мощните си *PC*-та, е порт не от смазващите визуално **Пирати** за *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*, а от мазните текстурки на *PlayStation 2*. В резултат, притежателите на персонални компютри ще имат съмнителната чест да получат по-добрата *игра*, но – наред с това – да въздишат жално по играта, представена в долния абзац. Просто виж разликата в шотовете и може да ти се приреве. Изключвайки това необяснимо решение на *Eurocom*, каращо *PC* геймърите, дали по 2000 лева за машините си, да се чувстват тъпо, най-изненадващият момент при "ласт джен" **Пиратите** е, че те нямат практически нищо общо с *Xbox*

Визуална разлика между ласт и нект джен версиите на At World's End реално не се забелязва с просто око, коментира за нас Рей Чарлз.

360 и *PLAYSTATION 3* събратята си, освен заглавието. Историята е разказана по различен начин, диалогът е повече и по-колоритен, филмите са следвани по-плътно, вкарани са странични куестове и мини игри (като например играта на зарове с надлъгване, която видя в **Сандъкът на мъртвеца** и чиито правила най-сетне ще схванеш), боят е по-надъхващ, трудността е по-висока и – в крайна сметка – забавлението е далеч по-пълноценно. С риск да получиш гастритна криза от досега си с кошмарната визия, ако имаш избор между повече платформи в гейм кътчето си, по-добре се спри на този **At World's End**.

Next (без Никълс Кейдж)

Да видиш тъпа и нискобюджетна игра по филм, която се дъни по всички параграфи, трудно може да мине за изненада. Да видиш тъпа и нискобюджетна игра, която се дъни по всички параграфи, но паралелно с това предлага визия, способна едва ли не да накара **Gears of War** да плаче жално в скута на Клифи Би, който да я гали по главицата и да ѝ обяснява, че *Eurocom* са били просто лош сън – това вече е изненада. Шок, дори. Нека ти го кажа в прав текст – на *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3* **At World's End** не става за нищо. Бойната система е кошмарна и е свързана с хипнотизиращо набиране върху един бутон, а единственото разнообразие в нея се създава от разни свързани с шаването на левия аналог нагоре и надолу дуели, които са категорично най-лошото нещо, случвало се в света на гейминга след онова промо парти на **God of War 2** с козичката. За капак на всичко в тази версия на играта вече споменатият непоклатим озвучител на Джак Спароу през по голямата част от времето мълчи като лоста на Гордън Фриймън и целият смразяващо добър моушън кепчъринг на пиянската неориентираност на любимия ни капитан и перфектните му лицеви анимации отиват по дяволите от практическата неодушевеност на образа. Най-шокиращото в случая обаче е това, че наместо да запрати прес копието си в редакционния кош, псувайки по цялата му парабола, бате ви Снейк превъртя трескаво цялата игра, надъхан от идеята да види следващия главозамайващ пейзаж и задвайки си тъпия въпрос дали пък това не е най-добрата игра от тъй нареченото ново поколение и ако да – защо за бога някой не се е сетил да подплъти визията с *нещо като* геймплей.

United We Stand, Divided We Fall (без хан Кубрат)

Както ти казах и в началото, отношението ти към **At World's End** няма да зависи от платформата или моите оценки. Ако си харесал филмите (и най-вече последния, защото именно той ще формира финалното ти мнение), тези игри ще ти предложат свежа нова среща с култовия капитан. В противен случай трудно ще ги възприемеш като нещо поразлично от посредствени екшънчета. Каквото те всъщност са. Най-големият майтап в случая е, че ако ласт и нект джен вариантите на **At World's End** можеха да се слеят в едно хомогенно цяло, съчетаващо малко по-разчупения геймплей, повечето лафове и по-плътното следване на филмовите локации с главозамайващата визия, можехме да получим една ако не великолепна, то поне повече от прилична игра по филм. В настоящия си вид обаче получаваш просто две игри, в които минусите доминират над плюсовете, а в разфокусирания поглед на Джак Спароу от обложките им се чете мъдрият съвет *"По добре си купи пет бутилки качествен ром и забрави за тези глупости, мейт"*.

Разочароващо средна

По-добра от:

POTC: The Legend of Jack Sparrow

По-зле от:

LOTR: Return of the King

4 Xbox360, PLAYSTATION 3

Визия: 9
Смазваща. Играта изглежда толкова нечовешки добре, че това ще те накара ако не да простиш, то поне да преглътнеш факта, че геймплей практически липсва.
Звук: 9
Доказано добрата музика от филма плюс толкова невероятен имитатор на *Джони Деп на шест бутилки ром*, че култовостта на образа остава ненакърнена дори за миг.
Геймплей: 4
Кошмарна бойна система, дебилни дуели, смехотворни пъзели и толкова неподправена скука, че единствената причина да я изиграеш – повтарям се – е смазващата визия.
Джак!: 3
На пук на непоклатимия озвучител, който са намерили, в 90% от времето Джак Спароу мълчи като комунист на разпит. Между нивата липсва каквато и да е логическа връзка, диалогът е от по две реплики на час и – дори и да си гледал филмите и да можеш да си запълниш празнините – неминуемо ще се подразниш.

5 PC; PlayStation 2; Wii

Визия: 6
Безкрайно неприемлива като за 2007 година. При вида ѝ ще ти се догади, а ако си видял *PS3* и *Xbox 360* версиите на играта, директно ще си повърнеш.
Звук: 9
Доказано добрата музика от филма плюс толкова невероятен имитатор на *Джони Деп на шест бутилки ром*, че култовостта на образа остава ненакърнена дори за миг.
Геймплей: 6
Съвсем приличен като за подобно заглавие. С единствената уговорка, че ако играеш с геймпад на *PC*, куук сикъунсите ще те подлудят.
Джак!: 6
Далеч по-колоритно мониторно присъствие на любимия ни капитан, наред с далеч по-добре разказана история. На фона на нект-джен версията, разбира се.

Героите

Ето и петимата герои, чиито заплетени съдби ще проследите в **Odin Sphere**:

Гуендоин

Смелата Валкирия е дъщеря на Один, краля на Регнаниивал. Макар и тиха и свита заради по-голямата си сестра Гризелда, в чиято сянка е била винаги, Гуендоин е страховит воин на бойното поле, всяващ респект у всеки противник.

Велвет

В момента обитаваща гората Елрит и позната като Горската Вещица, Велвет всъщност е оцелялата при унищожението на кралството Валентайн принцеса и същевременно извънбрачна дъщеря на Один. Презираща баща си и обвиняваща го за смъртта на майка си, Велвет са мъчи да намери начин да спре задаващия се Армагедон.

Корнилъс

Наивен, справедлив и с крайно идеалистични възгледи, принцът на кралство Титания Корнилъс един ден се събужда в непознат свят и превърнат в заек. Любовта му към Велвет му дава сили и той поема към дома, макар и да се страхува как ще реагира любимата му, щом види новото му животинско амплоа.

Мерседес

Заради смъртта на Кралицата на царството на феите Елферия, явяваща се майка на Мерседес, младата принцеса е принудена да застане на трона още съвсем млада. Макар и понякога да действа безразсъдно и прибързано, Мерседес е силно мотивирана да стане добър лидер.

Озуалд

Изоставен като дете и отнесен от племенника на кралицата на феите в кралството на Рингфорд, Озуалд живее, за да служи на осиновителя си. Могъщ воин, известен още като Тъмния Рицар, той е истинско страшилище на бойното поле. Озуалд е студен и не цени нито чуждите животи, нито го е страх да загуби своя.

Odin Sphere

▶ PS2

от: **Jeru**

Жанр: **action RPG** Производител: **Vanillaware** Разпространител: **Atlus Co.**
Сайт: **www.atlus.com/odinsphere/**

Предполагаме, че следва така-наречената inter-species erotica...

Backstab damage X5!

Във времена, в които огромните рекламни кампании и хайпът около игрите се надигат още в най-ранните им стадии на разработка, вероятността някое силно заглавие да се появи неочаквано е много малка. В случая обаче си имаме работа именно с такава скрита лимонка! Едва преди няколко месеца изобщо се разбра, че студиото *Vanillaware* се труди над **Odin Sphere** и дори и RPG маниаците нямаха достатъчно време да се наточат подобаващо. А нужда от подготовка определено имаше, защото продуктът на *Atlus* ни дойде като гръм от ясно небе!

2D за чудо и приказ!

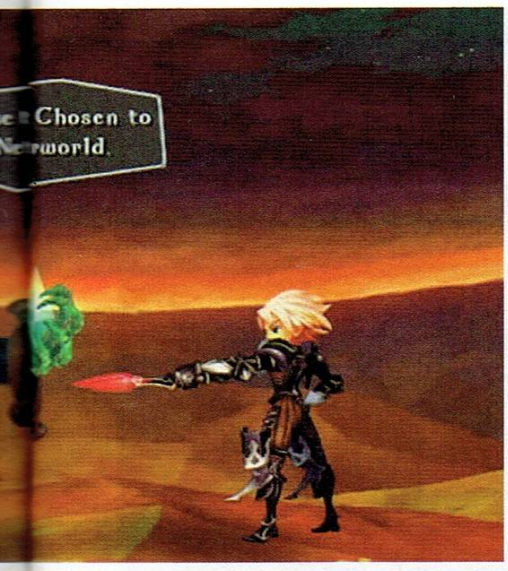
Би било абсолютно нелогично да започнем с нещо различно от визията на играта. Суперлативите тук наистина са наложителни и не смятаме да ги пестим – **Odin Sphere** е най-добре изглеждащата двуизмерна игра, излизала някога на бял свят! Дори и без наличието на огромни резолюции, прогресивно сканиране и широкоекранен формат, ще останете смаяни от разкошотиите, които художниците и дизайнерите са ви приготвили. Смазващият арт, изключително детайлните, многопластови и същевременно адски раздвижени бекграунди, заедно с великолепните персонажи и монстри, са гледка, пред която несъмнено ще онемеете. Единствената причина оценката, красяща графата Визия, да не е максимална е нестабилният на моменти фреймрейт и леко досадните зареждания, които, макар и да са доста кратички, са досадно чести.

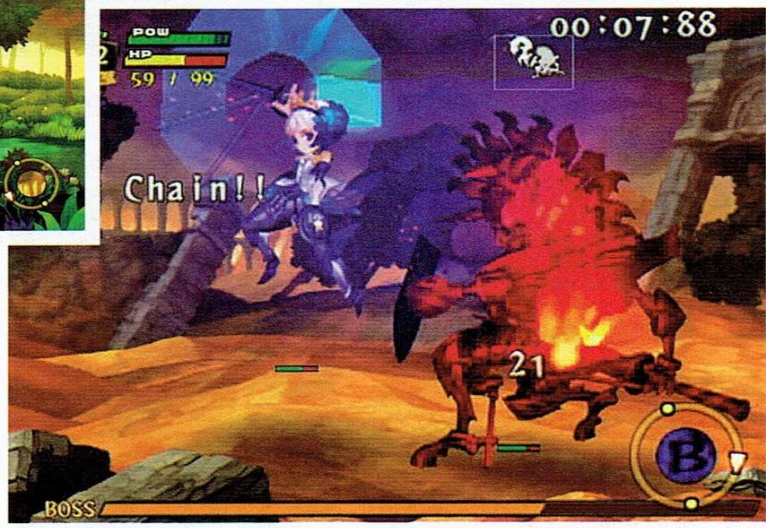
Звуковата част перфектно допълва визуалната, бидейки от най-висока класа. Небезизвестният композитор Хитоши Сакимото (стоящ зад саундтраците на заглавия като **Vagrant Story**, **FF Tactics**, **Ogre Battle**, **Tactics Ogre**, **Radiant Silvergun**, **Gradius V**, **Breath of Fire: Dragon Quarter** и много други) е отговорен за невероятните мелодии, чрез които ще се потопите напълно в света на Ерион. Всички диалози са напълно озвучени, като имате възможност да избирате между английски и японски. Дори и първият – обикновено зле реализиран вариант – тук е повече от приличен, но безспорно оригиналното японско озвучение е за предпочитане. Всевъзможни ембиънт звуци като чуруликане на птички, шумолене на листа и тем подобни също спомагат за изграждането на плътния и жив свят, създаден от *Vanillaware*.

Споменатият вече Ерион, фентъзи светът на нашите герои, е силно инспириран от скандинавската митология. Раздиран от постоянните конфликти между няколко различни кралства, при все смайващите гледки, Ерион може да бъде доста неприветливо местенце. Играчите ще имат възможността да проследят войната, която евентуално ще доведе до края на света, от гледните точки на петимата налични герои (вижте карето). Клишираността на сюжета пък бива елегантно замазана от множеството обрати и заплетената като цяло история.

Есенцията на живота

Геймплейно играта е хибрид между RPG и класически сайд скролър бийт ем ъп/хак ен слаш. Навигацията из света, а и из самите нива е изключително семпло и в същото време – идейно реализирана. Цялото придвижване става посредством глобалната карта и съответните под-карти на конкретните локации. Въпросните под-карти са разделени на множество нива, навързани по мрежообразен начин и движението из тях е нелинейно. Самите нива представляват двуизмерни плоскости, чиито край и начало са свързани, което на практика ги прави безкрайни. Целта, както се досещате, е да изтребите всички противници и евентуалните босове във всяко едно от тях, а не да правите обиколки за тайм атак (въпреки че и такъв момент има). Бойната система е адски семпла и се изразява в няколко прости за изпълнение удара, които са различни за всеки герой. Навъртат се и разни магии. Развитието на персонажите, макар и доста особено на пръв поглед, също е много просто. Убитите противници пускат Фозони (есенцията на живота), имащи две приложения. При задържане на R1 привличате реещите се във въздуха Фозони в оръжието





си (или Сайфъра, както наричат в света на **Odin Sphere** редките магически уепъни), като по този начин то трупа точки, вдига нива и става по-мощно. При избиването на всички противници на съответното ниво получавате задължителната награда под формата на някакъв предмет (който предварително можете да видите на картата), плюс други бонуси в зависимост от представянето ви (време, понесени поражения и прочее). Почти винаги сред плячката (обикновено съдържаща монети, артефакти и скролове с рецепти) има семена. Семената могат да се засаждат в земята, като в зависимост от вида си, всяко едно тях иска различен брой Фозони, чиято енергия да използва, за да порасне. Когато поеме достатъчно от есенцията на живота, растението ражда плодове (различни в зависимост от вида на семето; от някои се пръкват дори овце!). От вас се очаква да изядете реколтата. Похапвайки плодчета (или овче месце), освен че възстановявате здравето си, трупате точки опит и вдигате нива. Всъщност единственият начин да развивате героя си е като се тъпчете.

И готвач съм, и боец съм!

Из нивата се намират и множество други предмети, служещи за направата на отвари с най-чудати ефекти, както и продукти, благодарение на които може да хапвате богати на експириънс сладкиши и гозби в градското кафене или ресторант. Имайте предвид обаче, че с експериментиране няма да стигнете до никъде, защото поушънките и манджите могат да се правят само ако притежавате скрола със съответната рецепта!

Предполагам на хартия всичко звучи прекалено налудничаво и сложно, но всъщност е адски просто и много помага за разнообразяването на иначе леко повтаряемия хак ен слаш. Само да не бяха толкова неинтуитивни менютата и най-вече – навигирането в и без това ограничения инвентар – и направо щях да си сготвя нещо от радост.

Като че ли сглобяването на предмети, забъркването на отвари, че дори и готвенето станаха неизменна част от повечето ролеви заглавия. Странни са тия японци, ще знаете. Само остава да започнат и дейтинг сим елементи да вкарват в RPG-тата, и тогава ще я втасаме. Упс – забравих за **Ar Tonelico**! Там баш такива работи се навъртат. Лошо няма, щом жанрът се раздвижва по този начин, сме с две ръце за.

Дребните проблеми в някои аспекти, като нестабилния фреймрейт, честите лоудинги и кофти навигацията в инвентара, лишиха играта на *Vanillaware* от ранга "Шедьовър", но знайте, че тя до последно драпа с нокти и не се даде без бой. Затова и ви съветваме да не подминавате **Odin Sphere**, защото е рядка "порода" RPG. Ние пък вече точим лиги по **Grim Grimoire**!

Отлична **8**

По-добра от:

Tales of Legendia

По-зле от:

Castlevania: Symphony of the Night

Визия: 9
Най-красивото 2D! Нестабилен фреймрейт.
Звук: 8
Невероятен саундтрак. Малко повече разнообразие обаче не би се отразило зле. Страхотно японско озвучение на всички диалози и повече от прилично английско такова.
Геймплей: 7
Прост, но зарибяващ. Интересная система за направа на предмети. Кофти интерфейс.
Сюжет: 8
Клиширана, но адски добре разказана история с предостатъчно обрати, които да държат интереса ви.

Уй, на дяда феичката!

Dawn of Mana

▶ PS2

от: **KillaH**

Жанр: **action RPG** Производител: **Square-Enix** Разпространител: **Square-Enix**
Сайт: **na.square-enix.com/dawnofmana/**

The question is "What is a Mah na mah na?"

И, както отговаряше дъртият критик в култовото Muppet Show на въпроса от подзаглавието: "The real question is "Who cares?". Вероятно покрай легионите римейкове на стари **Final Fantasy**-та, *Sqare-Enix* са забравили, че поредицата **Seiken Densetsu** има истински фенове. Фенове, които чакат достойно продължение на двете легендарни **Seiken Densetsu** игри (известни извън Япония като **Secret of Mana** и **Secret of Mana 2**) за *Super Nintendo Entertainment System* от майна си Райна и през годините понасят с удивително търпение комерсиалните rip-off издания. Та те, горките, явно ще продължат да търпят морален демидж, защото **Dawn of Mana** (**Seiken Densetsu 4**) потвърждава печалното призвание на поредицата да е блед екшън-ориентиран клонинг на **FF**-игрите.

А какъв потенциал имаше това заглавие!

Душа не ми дава да започна от фрапиращите негативи на геймплея. Нека поговорим малко за изкуство – художествено и музикално. С оглед на визията, дизайна и арта на героите и босовете, **Dawn of Mana** е просто прекрасна. На такава шарена и специфично японска анимационна красота не се бях радвал толкова много от **Dragon Quest VIII** и демото на **Eternal Sonata** насам. Като първа триизмерна игра в поредицата, **Dawn of Mana** се справя с предизвикателствата на 3D графиката по един умилително добър начин. Вероятно доста скъпички, CG-филмчета са първокласни и явно си струват парите. Музиката, дело на двама композитори – Кенджи Ито и Цуйоши Секито, е вероятно най-добрата в цялата поредица. Озвучението на героите е пълно и на прилично ниво.

И сега, къде точно и колко много се дъни **Dawn of Mana**? Най-малкият проблем на играта е недобре развитата история, започваща с приятелството между Рициа, Девица на Дървото на Маната, и Келди – нейният рицар-пазител, и свършваща с изтърканото спасяване на света. Дотук – добре, но периодично момиченцето Рициа е отвличано и съответно издирвано и спасявано от нашия юнак. Тези героични спасявания на "момат а в нужда" избутват иначе приятната символика на цялата поредица на заден план.

Gaymplay

Геймплей – тук вече е голямото размазване, на фона на което бледнеят всички останали недоклатки на **Dawn of Mana**. Навос физичен енджин, при това в ролевка, и на всичкото отгоре използван по крайно омерзителен начин! Пояснявам. За да се разкрият слабите места на враговете, трябва да мяташ по тях щайги, камънаци, дърволяци или други противници, преди да влезеш в директен реално-времеви бой с тях. Поради некадърното засичане на съприкосновенията, опиянената камера и кьоравата система за прихващане на лошите изроди, това наше занимание се превръща в изпитание дори за нерви от стомана. В същото време почти при всеки сблъсък с врага Келди и компания хвърчат из екрана като изпаднали в безтегловност каръци, което откровено затруднява нормалното провеждане на боя. Отбелязваме и безполезния компас, както и липсата на ясни указания как да изпълняваш поставените ти цели.

Голямата веселба настава при развитието на героите. В началото на всеки дънджън, понеже са много печени, нашите хора започват от първо ниво и с липсата на магиите, научени в процеса на преминаването на предходното подземие. Градове и селца за разпускане няма никакви, а NPC-та се мяркат твърде рядко. Парите са толкова кът, че през цялата игра имаш усещането, че си най-мизерното мизерстващо съществувало някога същество. Продължителността на играта е 15-ина часа. Ебахти и дългата!

В крайна сметка **Dawn of Mana** успешно изплува от абсолютното дъно. Перфектната презентация, великолепните арт и визия и запомнящата се музика все пак успяват да изтикат на заден план злополучния геймплей, макар и с усилия. Ако не беше RPG на *Square-Enix*, нямаше голям потенциал и бе правена примерно от танганайци, шестицата щеше да й приляга от раз. Случаят обаче е друг и **Dawn of Mana** додрапва до тази горе-долу стабилна оценка с дяволски голям зор.

Добра **6**

По-добра от:

Relaxuma: Ojama Shitemasu 2 Shuukan

По-зле от:

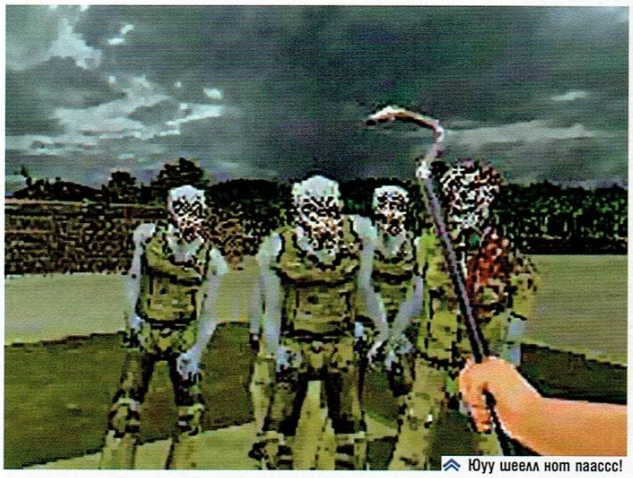
Odin Sphere

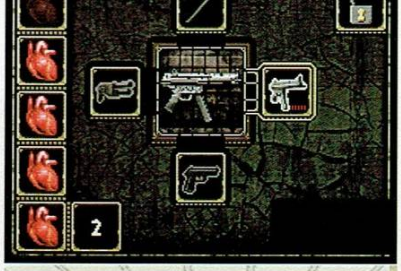
Графика: 8
Beauutifuuul, I jus want ya 2 knowwww.

Звук: 8
Доста по-добре от латина-ключеклийка!

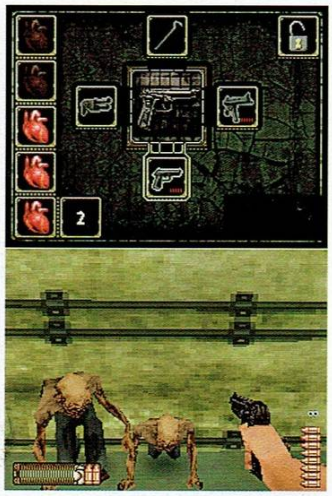
Геймплей: 5
Ти!

Square-Enix: 4
Тия минаваха за женска компания...


Юуу шеелл нот паассс!



„Тейк дет" в новия им клип.



Touch the Dead

▶ DS

от: **Detonator**

Жанр: **on-rails shooter** Производител: **Dream On Studio** Разпространител: **Eidos Interactive**
Сайт: **www.deadnfurious.com**

Зомбита , зомбенца и зомбчета - хайлавю!

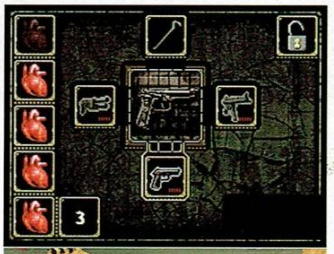
Готини са игрите със зомбита, пукаш ги и хич не ти е съвестно, че мрат. И на програмистите им е кеф – няма нужда да пишат сложни скриптове за AI, зомбитата са си безмозъчни по презумпция.

"Шутър по релси"

Тук разглежданата игра е представител на жанра "шутър по релси" в стил **House of The Dead**. Имаме си затворник, който в една чудна нощ се буди от факта, че вратата на килията му се отваря загадъчно с леко прискърцване. Нашият плахо наднича навън и там – хоп – го очаква зареден пистолет. Сценаристите прибират Оскар и играта продължава. Започва се голямото пуцане, осъществено изключително приятно – играе се само със стилуса. Покаже се някое зомби на екрана – клик върху него – няма зомби. От съществено значение е бързината на реакция, понеже камерата се извърта в неочаквани ъгли и следват умело заложени изненади, свързани със спонтанно разпръснала се воня на немъртви симпатяги. Враговете страдат от липса на разнообразие, затова пък компенсират с количество. Всичко това – представено със сравнително приятна 3D визия на нивото на *PSone*. Дизайнът на нивата не изненадва – няма кой знае какво за отбелязване, редят се безкрайни коридори и лаборатории. Тук-таме ще можеш да излезеш и на открито. Звук май има, но озвучение на репликите по време на кът-сцените категорично липсват, надлежно проверихме. Това автоматично обезличава и без това мълчаливия герой.

Геймплеят е голямата сила на играта – лек, забавен, неангажиращ. Това не означава, обаче, че **Touch to Dead** е лесна. Изискват се концентрация, бързи реакци, правилна преценка на вразите и здрави нерви. Всяко забавяне води до сигурно умиране и преиграване от началото на нивото. Това е така, понеже няма чекпойнтове. Дори да се спомените под тежкия пестник на някой финален бос – пак ще преиграваме всичко. Досадно е, ама се свиква.

Ако случайно се питате каква е функцията на горния *DS* екран – отговарям. Той показва здравето и наличните пушкала. Те не са много, но все качествени, доказани във времето и в безкрайните битки оръжия – пистолет, помпа, автомат и лост. Лостът е спешъл едишън и напомня повече за закален магьоснически жезъл. Тъпият момент при него е, че не улавя посоката на "драскане" по екрана. Замахването винаги е отгоре надолу. Другата кал в геймплея е зареждането на оръжията. То се осъществява като се драгват муниците от единия край на екрана до скалата с патроните в другия край. Сещате се – цял рояк зомбари се напъват да ви загризат, гърмим в несвяст на принципа "пуцай, куме, сватба е" и патроните свършват.



Изскача надпис "Рилоуд, копеле!" Тръгваш да зареждаш, но играта ти регистрира усилията като изстрел и ядеш бой невинен. Не може така, другари от *Dreamon – DS* си има и копчета, освен тъчскрийн, ако нямате нищо против.

Хубаво е, че авторите са вкарали солидна доза ирония и ставащото на екрана по никакъв начин не претендира да е следващият хорър, от който няма да можете да заспите. В края на краищата това е добра порция зомби пуцане, прехвърлена успешно в селенията на *DS*. И досегът ни с него беше повече от забавен.

От: Irenicus
Touch the Multiplayer

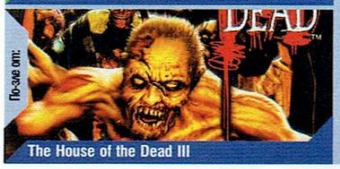
Да трепеш зомбита е яко! При самостоятелната игра обаче от един момент нататък немъртвите се увеличават количествено и качествено, а с тях и изхабените нерви и преиграванията, за които колегата спомена. Тогава на помощ идва кооперативната игра. Дефакто вие нямате два персонажа, а един, но стрелящ двойно, като същи Чоу Юн Фат. Броят на зомбитата не се увеличава драстично, но всички амуниции се умножават по две и се разделят между играчите, което значително улеснява играта, а и става доста по-забавно. Мисълта, че не си сам в борбата на живот и смърт, и възможността да обсъждаш философски проблеми като "защо не гласуваха хората за Евро-депутати", "колко точно са ѝ големи циците на Преслава" и "Защо се забави цели 10 години **Старкрафт 2**?", докато задружно дезинфекцирате канализацията от зомби-плъхове, не само увеличава удоволствието от играта, но и вдига КПД-то ѝ. Проббвайте задължително, ако имате възможност.

Откроява се **7**

По-добра от:

Resident Evil : Survivor

По-зле от:


The House of the Dead III

Графика 7:
Добре оптимизиран енджин, но посредствен и банален арт.

Звук 7:
Има си музичка, която е добра до едно време. После писва.

Геймплей 7:
През по-голямата част забавлява.

Оригиналност 2:
Всичко, което го има в играта, сме го виждали вече на десетки платформи и в стотици заглавия.

Японските и американските самолети са лесно различими освен по моделите и опознавателните знаци, и по съответно червените или сини точки, с които са маркирани за удобство на играча.

Attack on Pearl Harbor

PC

от: **MrAK**

Жанр: самолетна аркада Производител: Arcade Moon Разпространител: Legendo Entertainment
Сайт: www.pearlharbor-game.com Изисквания: CPU 1GHz, RAM 256MB, GPU 64MB, HDD 620MB

Banzai!!!

Напоследък все попадаме на някакви тотални недоразумения, когато се опре до аркадни игри със самолети. Или небалансирани, или не особено аркадни, или просто безумно тъпи. Все пак идеята на една аркадна игра е да те зариби да си я пускаш и поиграваш, когато нямаш какво да правиш, а не да убива и без това малкото ни останали мозъчни клетки. Затова подходихме към **Attack on Pearl Harbor** със съвсем оправдани притеснения. Тя пък взе, че ни изненада приятно с простоват геймплей, адекватна графика и супер разтоварващо геймплейно усещане.

Както се подразбира от заглавието, в играта става въпрос за прословутата атака на Японските ВВС над флота на САЩ, базиран в Хаваите, която въвлича Щатите официално във Втората Световна Война. Но играта не се ограничава единствено със заглавните си събития. Де факто историята покрива цялата кампания за Пасифика и завършва с бомбардирането на Токио. Най-вероятно от хуманна гледна точка, защото, ако питаш нас, би трябвало да завърши с Голямата Гъба, както това си е станало наистина. Но нейсе, и така мисиите са достатъчно и сравнително разнообразни, та не се притесняй. В **AoPH** можеш да играеш с която страна от конфликта ти е по-симпатична. И САЩ, и Япония имат по две кампании, всяка от които се състои от около 15-ина мисии. При тях се прокрадва зачатък на нелинейност. Разбирай, че след като изиграеш първата, ще ти бъде предложено да си избереш от няколко мисии, които да изиграеш след това. Може би разработчиците са търсили някакъв стимул за преиграване на кампаниите, но при положение, че геймплеят при една толкова аркадна игра блести с всичко друго, но не и с разнообразие, ние не открихме у себе си подобни желания.

С напредването на играта трупаш точки и медали, от които зависят две неща – едното е повишаването ти в чин, за да погъделичкаш егото си, а другото са самолетите, които можеш да използваш. Самолетите в кампанията са по три броя за всяка страна – един изтребител, един бомбардировач и един торпедоносец. С напредването си през мисиите получаваш допълнителни самолети. Идеята е, че ако имаш един бомбардировач и те свалят, няма да можеш да изиграеш следващата мисия, която изисква да летиш именно с бомбардировач. Но ако си натрупал достатъчно точки и имаш пет такива самолета, спокойно можеш да тараниращ враговете, без да се притесняваш, че изборът ти от това накъде да продължиш в кампанията е ограничен от съдържанието на хангара ти. За амуниционите или горивото няма нужда да се притесняваш – те не свършват.

Освен кампаниите, можеш да се впуснеш и в двубой в самостоятелен режим, като вариантите са два – или да достигнеш определен брой фрагове, или да издържиш някакво време без да те свалят. Тези същите неща можеш да практикуваш и в мултиплейър с до 12 човека.

Както подобава на подобна игра, контролът над самолета е изключително лесен. Няма как да ти се случи да изпаднеш в свредел или да не успееш да излетиш. Машините се движат плавно и като по релси, но това е и идеята, нали?

Графично **AoPH** не предлага нищо зашеметяващо. Взривовете не са някакъв шедьовър на пиротехниката, а водата изглежда малко като олио, но това не е драма за умиране. Моделите на самолетите са направени достатъчно достоверно и ако имаха движещи се части по тях, биха вдигнали оценката с една единица. Но нямат. Пушекът също става. За сметка на това играта е удивително лека и ще тръгне на повечето компютри, така че всичко е оправдано.

В заключение трябва да кажа, че **AoPH** е игра, която ще си пускам в моментите, когато искам да разпусна, и занапред. Геймплеят е това, което си заслужава – безкраен dogfight в абсолютно аркаден стил, който ти позволява да си починеш перфектно от натовареното ежедневие.

Средна работа **5**

По-добра от:

Flyboys

По-зле от:

Blazing Angels

Визия: 5
Не се отличава с нищо специално, но в никакъв случай не дразни. Особено за такава игра.
Звук: 5
Не пречи на играта и звучи автентично, но няма разнообразие и различно звучене при различните самолети.
Геймплей: 8
Забавен, простоват и изключително разтоварващ. Перфектен начин да убиеш малко време без да се натоварваш.
Камикадзе: 10
Тея японците са ебати лудите пичове, заклеваме се!

Kinky Shrek and the Donkey! Или - както пояснихме в статията за Odin Sphere - inter-species erotica.

The Truth

Малко по-сериозно – **Shrek The Third** е стандартна платформена игра, която ще продаде добре, защото е базирана на адски популярна анимационна серия, и за малчугани до 8 годишна възраст би могла да бъде приятно забавление. По същество, играта НЕ върви плавно на **Dual Core 2** машина, НЕ подържа 16x9 при *PC* и освен че изглежда посредствено дори на *Xbox 360*, версията за мощната конзола на *Microsoft* страда от видима загуба на кадри на места. Играта предлага и мултиплейър за двама играчи на един компютър/конзола, който съмнително напомня за версия на **Супер Артилерия** на *8C*. Естествено – в пъти по-скучна. Единствената ни надежда е, че *DS* версията все пак ще предложи някакво малко по-качествено забавление, подобно на **Spiderman 3**, но до редакционното приключване на броя вариантът за джобната конзола все още не беше пуснат в продажба. Подозрявам, че снимките от играта, които ще видиш наоколо, са от *PC* версията на **Shrek The Third**, тествана на широкоекранен монитор с пусната възможно най-висока резолюция (други графични настройки просто липсват). Знаем, че изглеждат странно.

Shrek The Third

- PC
- PS2
- X360
- Wii
- PSP
- DS

от: **Koralsky**

Жанр: **platformer** Производител: **7 Studios** Разпространител: **Activision**
Сайт: **www.shrekthethirdgame.com** Изисквания: **CPU 800MHz, RAM 512MB, GPU 64MB DirectX 9.0c**

Another version of the truth

Казват, че всичките игри, посветени на популярната анимация **Shrek**, смърдели. Ебахти изненадата, бихме добавили ние. Принципно игрите, базирани на филмови франчайзи, са от най-нискокачествените виртуални забавления, като редки изключения са... ами редки. Сега, не знам с колко зелено *Activision* са захранили пичовете от *7 Studios*, но последните са сътворили една от най-добрите платформени игри до момента. Творението им се играе прекрасно на всякакви платформи. Контролът с мишка и клавиатура почти не се различава от този с гейм-пад. Играта може да се подкара дори на елка и нашите *Dual Core* печки дори не успяха да загреят. А определено има какво да се види. В някои отношения **Shrek The Third** надминава дори визуални еталони като **Lost Planet**, **Gears of War** и **Oblivion**. Моделите на *Шрек* и неговите приятели са потресаващо детайлни и почти не се различават от техните филмови еквиваленти. Същото важи и за регулярните NPC-та и противници. Бъмп и нормал мапинг красят всяка местност – направо оживял на монитора ти GC филм. Поздравяваме момчетата от *7 Studios* за къртовският труд, положен от тях при оптимизирането на играта. Музикалният фон и озвучаването също гонят достигнатите от графичната част висини. Много приятна музика и кадърен войс актинг ще погалят слуховите апарати на малки и големи. *Майк Майърс, Камерън Диас, Антонио Бандерас, Еди Мърфи* и компания стоят и зад виртуалните си двойници, което както се досещаш спомага филмовото усещане да бъде още по-осезаемо в играта по **третия Шрек**. Техническите параметри обаче са едно, а игралната част – нещо съвсем различно. За радост на хард-кор играчите и в този аспект *7 Studios* са се справили чудесно. Знам, че ще прозвучи като ерес за милиони геймъри по света, но **Shrek The Third** издухва всички класики като **Марио, Соник, Джак, Рачет и Кланк** и т.н. Ето на това аз му викам платформена игра – пълна прецизност, тотална свобода и раздвиженост. Преживяването при играта с всеки от персонажите е коренно различно. Бойната механика е взаимствала най-доброто от игри като **Tekken, Mortal Kombat** и **Virtua Fighter**, но цялостната комплексност на играта в случая не вреди, а по-скоро помага. Защото на по-пълноценно виртуално платформено преживяване не бях попадал от години! Преживяване, на което ще може истински да се наслади както малчуган на 8 години, така и почитател на игри като **GTA, Gears of War** и **Silent Hill**. Да надцакаш *Nintendo, Sony* и *Sega* при пратформените игри е епохално постижение. Ти обаче, изненада, задълително прескочи **Shrek The Third**. Защото излетият до момента позитивизъм бе просто една зрелищна и адски смърдяща лъжа. **Shrek The Third** смърди още повече...

Знаем, че изглеждат странно.

Със сериозни проблеми **3**

По-добра от:

Bubsy 3D

По-зле от:

Super Mario Sunshine

Визия: 3
Ако беше ексклузивно заглавие за PSP, щеше да бъде около 6...
Звук: 3
Плоски шеги и крайно незапомнящ се музикален съпровод
Геймплей: 3
Ако имаш дете до 8 годишна възраст – поиграй с него. Поне то ще се забавлява.
Лъжа: 10
На лъжата краката са къси. Добре, че моите по принцип за връз дълги, за да компенсират.

▶ PC

Day Watch

От: **Snake**

Жанр: RPG | **Производител**: Nival Interactive **Разпространител**: Gamers Gate

Новият ти досег до великолепния свят на Различните, покрай скорошната пазарна поява на **Последен патрул**, може да доведе до грешка с абортни пропорции. До грешката да забравиш колко непоносимо лоша игра беше предишният жалък опит на руснаците от *Nival* да изстискат някоя и друга рубла от нечовешки популяризирания покрай истерично забавните филми на Бекмамбетов (трай, бре Рольо!) франчайз. Да, именно **Night Watch**. До грешката да забравиш колко некадърни всъщност са въпросните пичове от *Nival*, единственият светъл лъч, в чието мрачно, като османски гнет, портфолио беше нелошият **Silent Storm**. *Какво* пет? Както и да е – шум по линията. Та въпросният **Night Watch** беше нещо като **Silent Storm** във вселената на Лукяненко, плюс два тона бъгове и толкова лош английски дублаж, че беше направо *бибрутална* цялата история. Наместо чистосърдечно да си признаят, че не я могат тази работа и да се приберат по домовете си, да пият водка и да ядат борш обаче, от *Nival* подло се възползват от предстоящата американска премиера на иначе излезлият преди повече от година филм **Дневной Дозор** и ни стоварват втора игра. Пак нещо като **Silent Storm** във вселената на Лукяненко, с три тона бъгове за разнообразие, но – О, Прогресът! – този път без какъвто и да било английски дублаж. Всичко е на руски. Така де, гадните западняци издържаха, че и харесаха двата **Watch**-а, четейки титри и слушайки бодра и натоварена с колоритни падежи реч, к'во им пречи да издържат и харесат играта. Фактът, че човекът писал титрите към нея не знае английски и допуска правописни, стилистични, логически, психологически, икономически и каквито още се сетиш грешки или директно не превежда някои от по-завъртените реплики? Е, ти пък сега! Фактът, че визията е кошмарно грозна? Ми те и жените им на западняците са грозни, пък и дебели с целия този фастфууд, ама си ги ебат, нали така? Пък и главната героиня, Ана, има големи цици и сашкавасевско деколте. Фактът, че геймплеят се радва на гениални решения, като това да омагьосаш някоя ябълка, изразходвайки енергия, а после можеш да я изядеш, за да възстановиш енергията си? Всъщност да си се спасяват западняците, както намерят за добре.

3/10

▶ PC

Alpha Prime

От: **Jeru**

Жанр: FPS | **Производител**: Black Element | **Разпространител**: IDEA Games
Сайт: www.alpha-prime.com

В героятността да не си чувал за чешкото студио *Black Element* е сериозна, което от своя страна не е много хубаво, защото те са отговорни за недоразумението **Shade: Wrath of Angels**, а е малко неудобно да псуваш някого, без да си го визуализираш ясно. Но пък, понеже ние се излъгахме да подходим с някакви умерени очаквания към новия им продукт, нищо не пречи да попсуваш нас.

Откъдето и да го погледнеш, **Alpha Prime** е нещо като остарял концептуално FPS. Всъщност – излъгахме. Визуално играта е повече от сносна и не е особено лакома за хардуерни ресурси. За съжаление добрият графичен енджин не е използван подобаващо и още след първия час ще усетиш колко еднообразен е левъл дизайнът. Движенията на персонажите също са доста вдървени, а и гличове не липсват. Жалко.

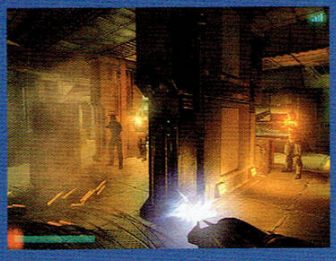
За разлика от приличната, макар и леко противоречива визия, саундът е под всякаква критика. От много време не се бяхме натъквали на толкова трагичен войс актинг! На няколко пъти направо се просълзихме от смях, слушайки дебилните би-мууви диалози.

Геймплеят е соуууу 98', че направо ни обзе носталгия, докато се опитвахме да се пригодим към "особеностите" му. На пръв поглед всичко, от което има нужда един FPS, си е налице – сай-фай сетинг с футуристични пушкала, тъпи и издръжливи противници, че дори и някакво подобие на сюжет за тълнеж.

Само дето нищо от гореизброените не е реализирано като хората. Най-неприятното е, че играта просто е куха и няма никакво усещане при стрелба! Чувството за съприкосновение, когато отстрелваш гадовете, напълно го е хванала липсата. Правен е и плах опит за интегриране на някакво подобие на физичен модел и булет тайм в геймплея, но и те се кошмарни.

Язък за добрия графичен енджин, ще кажем ние! Едното би-мууви усещане (което дори не е търсено умишлено) не ни е достатъчно. Да не говорим, че **Grindhouse** най-сетне излезе по родните киносалони и вече търсим стил дори в би-мууви!

4/10



▶ PS2

Art of Fighting Anthology

От: **KillaH**

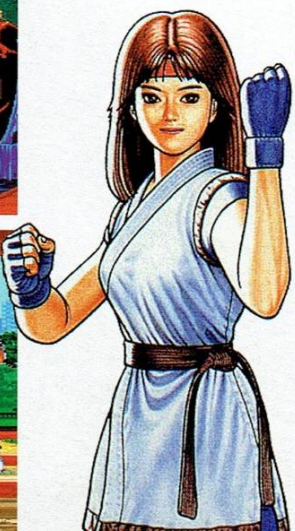
Жанр: fighting | **Производител**: SNK Playmore | **Разпространител**: SNK Playmore

The Art of Fighting (с оригинално японско заглавие **Ryuuko no Ken** – „Юмрукът на Дракона и Тигъра") е класическа двуизмерна биткаджийска поредица на *SNK*. През 1991 година, когато **Street Fighter 2** на *Capcom* разкрива потенциала на пренебрегвания до този момент vs fighting жанр, *SNK* се включва в далаверата с две тупалки - **Fatal Fury: The King of Fighters** и **The Art of Fighting**. Докато **Fatal Fury** се развива мощно и достига предела на геймплея си в **Garou: Mark of the Wolves**, **The Art of Fighting** скромно се ограничава до мащаба на трилогия. И двете споменати поредици на *SNK* преливат герои и свежи идеи на чудовищната поредица **The King of Fighters**, която за *SNK Playmore* е нещо като **FIFA**-та за *EA*.

Поредна колекция сред върволицата от сборни издания на стари класики на *SNK*, започната от две **Fatal Fury** колекции и продължена с компилация от двете **Last Blade**-игри, настоящото творение на *SNK Playmore* съдържа перфектно емулирани аркадни версии на трите **The Art of Fighting** – игри. За тях пък могат да се кажат предимно добри думи: иновативна за времето си първа игра със специални атаки, класически бонус-рундове и огромни 2D-спрайтове на героите, усъвършенстваща геймплея на серията втора игра и трета геймка, добавяща много нови персонажи в поредицата. В същото време, в съзнанието на непредубедения фен на бойните игри би се промъкнал въпросът „Бе, що точно сборен диск на тази поредица?". Аз също поддържам мнението, че **World Heroes** и **Samurai Spirits** в много по-голяма степен заслужават колекционерски издания.

Имайки това наум, все пак **The Art of Fighting Collection** не е за пренебрегване. С тоталното размазване и погазване на аркадните зали не само в България, опцията да прекараш един уикенд с Ryo, Robert и компания сред оригиналните им аркадни светове изглежда достатъчно привлекателна.

7/10



▶ DC

Karous

От: **Jeru**

Жанр: shooter | **Производител**: MileStone Inc. | **Разпространител**: MileStone Inc.
Сайт: www.mile-stone.co.jp/product/krs/krs_top.html

Въпреки че след 2004 г. в Европа и САЩ игри за *SEGA Dreamcast* не са се появявали, в Япония за конзолата продължиха да излизат не малко на брой адвенчъри, шуутъри и айдъл игри. За съжаление тук ревюираното заглавие не само, че няма да напусне страната на изгряващото слънце, но може би ще е последното за *DC*, след което *Service Games* ще погребат GD Rom формата. Въпреки това ще ти се даде съвсем реална възможност да я изиграеш, защото скоро ще се появи за *виртуалната конзола* на *Wii*. Явяващ се нещо като неофициално продължение на адски добрия **Radirgy**, **Karous** също е аркаден шуутър и има много прилики с предшественика си. Първото нещо, което със сигурност ще ви направи впечатление, е визията на играта. *MileStone Inc.* отново са използвали сел шейдинг, само че този път няма и помен от свежата шаренийка от **Radirgy**. **Karous** е значително по-мрачна като цветова гама и като цялостно излъчване. Дизайнът е много добър, а фоновете се отличават с доста висок детайл. Неприятно е падането на кадрите при някои от по-сериозните мелета, макар и забавянето да ви помага по-лесно да маневрирате из рояка от "куршуми". Бруталният дръм ен бейс саундтрак подпомага активно покачването на адреналина, а пък нечовешката габа на скритото последното ниво показва, че пичовете от *MileStone* изобщо не си поплюват.

Геймплеят не се отличава с нищо революционно, но си има повечето присъщи за жанра елементи – пауър ъпи, подсилващи стрелбата и щита ви, меч за близък бой и разбира се мощни босове в края на всяко ниво. Мечът не само че нанася колосални щети, но е и единственият начин за правене на по-големи хай скорове. Щитът ви блокира почти всички видове стрелба, но докато го използвате, не може да стреляте. В някои моменти може геймплеят да ви се стори леко монотонен, но през повечето време фънът надделява.

Макар и първоначално играта да изглежда сравнително трудна, щом посвикнете с няколкото тънкости в механиката и намерите правилният баланс между атака и защита (визирам най-вече употребата на щита), надали ще ви се опъва сериозно. Пък ние тайничко се надявахме на нова **Ikaruga**...

Karous няма да остави трайна следа в историята на жанра, но ще изпълни ролята си по перфектен начин – а именно да изпрати подобаващо *SEGA Dreamcast*.

7/10

Sci-Fi

Om: **Roland**

През последните пет-шест години фентъзито е в невиждан възход. Старите концепции и клишета се изоставят или преобличат в изцяло нови дрехи. В жанра се появиха творци с огромна обща култура и задълбочени познания в множество специалности като психология, философия, история, антропология и други, оказали се изключително ценни при създаването на произведения в ниша, която съвсем доскоро се смяташе за "детска" и "несериозна". Придавайки дълбочина и многоизмерност както на световете и историите, така и на някога плоските в героичността си герои.

Не, споко, не си обърнал страната. Защото уви, горният абзац важи на този етап ексклузивно за литературата. На гейм-пазара ставаме свидетели на все същите изтърбушени до крайност клишета. Вечните елфи, джуджета, немъртви и дракони в общо двата сюжета – за Големия Магически Конфликт и за Злия Владетел и Смелия Герой. Колко на брой са игрите като **Planescape Torment**, **LoK** и **Arcanum**, навлизащи смело в алтернативни поджанрове (като например стиймпънка) или разчупващи не само каноните за изграждането на света, но и тези за историята? Ами да, правилно – малко.

Междувременно фантастиката просто *няма нужда* от разнообразяване и освежаване, защото тя просто *винаги* е била и винаги *ще бъде* разнообразна. Разбира се клишета има и тук, но и те са толкова много, че просто нямат изчерпване. Нима можеш да сложиш паралел между **Deus Ex**, **KOTOR** и **StarCraft**?

Всъщност това ще е и основният ми аргумент в тазмесечния ни спор. По своята същност фантастиката е жанр на въображението. Докато фентъзито се опитва само да *претворява* (митове, легенди и приказки в най-различни форми), сай-файът *ражда*. Фантастиката не разказва, а *пред*сказва. И именно по тази причина ограничението пред нея е единствено визията на твореца. Дори ограничен от комерсиалността на гейминга, жанрът е способен да постигне разнообразие, практически непостижимо за *никой* друг. Всъщност в това е и единият от малкото му минуси – често хората предпочитат познатото и утъпканото пред новото и непознатото. Но това си е техен проблем, нали?

И нещо повече – във всеки клон има заглавие, което просто да ти стопи лагерите със замисъла си. Киберпънк? Едва ли има нужда да изтъквам достойнствата на **Deus Ex** или **System Shock**. Мрачната визия на тези игри за бъдещето е в състояние да си съперничи с титани като Уилям Гибсъновия **Невромантик**, за бога!

Антиутопии? Дори само предстоящият **Bioshock** смазва с атмосферата си, а и сюжетът му обещава наистина много.

Алтернативна история? **C&C** вселената може и да е тотално B-feeling, но пък имайки предвид, че *именно* това е и целта ѝ, се справя крайно добре с нея, нали?

Постапокалиптика? **Fallout**? Игра, която до такава степен е станала символ на поджанра си, че в момента дори не се сещам за *книга*, която да може да я конкурира. War... War never changes...

Военната фантастика също предлага от класни по-класни заглавия, най-вече в екшъните. Като почнем от **Halo** и стигнем до **Gears of War**. Екшъните ни дават и някои от най-добрите заглавия с извънземни – **Half Life**, **Unreal**, а дори и **Doom** ако щеш.

Може би поне космическите опери издишат? Ми... **Starcraft**. **Warhammer 40 000**. **Homeworld**. Че и предстоящият **Mass Effect**. Дори няма нужда да коментирам подобни заглавия.

И това без изобщо да споменавам по-алтернативни игри като **MDK** или **Omikron**, например.

Но когато теглим чертата, оставаме с един куп велики заглавия и простичкия контрааргумент, че някои хора въпреки всичко *не се* кефят на pewpewlaserbeam. Е, за такива хора пък фантастиката предлага whoshwhoshlightsaber. Защото какво е **KOTOR** да речем, пък и коя да е от другите **Star Wars** игри, ако не едно класическо фентъзи, вкарано в сай-фай дрешки? И това далеч не е единственият подобен случай, както заглавия като **Septerra Core** надлежно доказват.

Което е и още едно от предимствата на фантастиката пред фентъзито – нейната *адаптивност*. Една сай-фай история може да се развива както в миналото, така и в бъдещето, а защо не и в настоящето? Героите ѝ могат да са най-обикновени хорица, учени, прости войници, свръхмогъщи космически създания, бахти-и-печените-хакери или наемни убийци. Могат да са както добри, така и лоши, да се борят както за по-висша цел, така и за личния си интерес. Разнообразие, което, както и да го сучем, фентъзито просто не би могло да предложи заради изначалната си "героичност", останала му в наследство от легендите и приказките.

И в крайна сметка всички тези аргументи бледнеят пред простичкия и тотално необоснован от моя страна "факт", че историите на сай-фай игрите просто са по-качествени. Къде е базата тривия на **WarCraft**, къде са бруталните концепции на **StarCraft**? Смазващата апокалиптична космическа епика на **Warhammer 40 000** пред стандартните омг-елфи, омг-джуджета и омг-тъмни елфи на **Warhammer**? Ени дей! Един-милион-велики-фантастични-заглавия-за-които-просто-не-се-сетих-докато-пишех-тази-страничка срещу рандъм **Forgotten Realms** игра или **Oblivion**? За мен колебание не би могло да има.

Fantasy

Om: **Whisper**

Мадам, фентъзито е във възход, спор няма. Нали, говорим си за литературата тука. За жалост същото не може да се каже за sci-fi-чето. Някак си натрапва се чувството, че след Айзък Азимов, Артър Кларк и другите олдскуул майстори от средата на миналия век има вакуум, който доста трудно се пълни.

При игрите ситуацията е малко по-различна, но нека погледнем трезво на нещата. За разлика от литературата, където фентъзи и sci-fi са просто жанрове, при игрите те са *есенцията* на жанровете – екшън, ролеви игри, стратегии и прочие. Не бих се изцепвал да твърдя, че фентъзито е по-убер от сайфай-я, което си е така, нали, тъй като в разнообразието от игрални жанрове се крие разковничето. Има жанрове, в който "бъдещето" доминира, има и такива, където то няма място. Същото е и с фентъзито. Да вземем фърст търсън екшъните. Я да видим сега кой ще се сети за хубава игра в този жанр, базирана върху приказна тематика? А? Никой? Ами много ясно – няма! Имаше преди много време един **Heretic**, който дори не беше чист FPS, и това е. Оставям на страна бледите опити на поредицата **Might and Magic** да се настани на място, което не ѝ е хич удобно, и разните му **Witch Haven**-и. Докато виж **Doom**, **Unreal**, **Quake**, **Far Cry**, **Dark Forces**... абе много са. И много ясно – просто този жанр е правен за sci-fi булшит. Защо? Ами много просто – в научната фантастика много лесно можеш да обясниш и обосновеш всяка глупост, която ти хрумне. Да не говорим, че героят ти изглежда доста по-мъжествен, ако носи седемдесеткилограмова базука фром аутър спейс и към четиридесет заряда за нея, всеки по няколко кила парчето, а не лък и стрели; вярно, че е по-лесно да размахваш лазерен меч, който кълца и метал, наред с всичко останало, отколкото да ползваш стоманен такъв, който току виж заседнал в черепа на поваления враг... Как обаче героят ти може да мъкне по два-три вида автоматични оръжия, пистолет, пушка, лазерен меч/резачка, гранатомет, няколко чешита бомби, че и амуниции за всичко това? Ами че лесно – има супер модерен антигравмегалъчсуперпро костюм, който, докато го носи, всичко става по-леко/малко/удобно/елегантно/смъртоносно. А, щях да забравя – костюмът има и перманентно, базирано на плутоний 211, енергийно устройство, или още по-яко – има портативна черна дупка (бате, луд съм, ще взема да напиша некое романче), която позволява лазерният ви меч винаги да блести ярко и да реже лошо. Ако пък не ви допада номерът с костюма, винаги можете да си сложите импланти... с тях ще сте хем по-хубав, хем по-издръжлив, хем ще свършвате дълго и мощно като Питър Норт. Е как да не обича човек sci-fi-я?

Я обаче да погледнем в ролевите игри? Освен **Fallout** (да се слави вечно името Му, и делата Му, и авторите Му, и франчайза Му), за нещо друго сещате ли се? Май не. Тука сега някой ще каже **System Shock**, но аз ще му отговоря, че има право само донякъде и тя отчасти попада в горната графа, 'щото всичко, що е фърст търсън, е sci-fi ориентирано. Докато кой ще каже сега **Baldur's Gate**, **Icewind Dale**, **Planescape Torment**, **Dungeon Siege**, **Diablo**, **Elder Scrolls** (с леко зловоние, ама нейсе), или старата школа – **Bard's Tale**, **Eye of the Beholder**, **Lands of Lore**, **Ultima** във всичките ѝ разновидности, **Return to Krondor** и още много, много други.

При адвенчърите има някакво съревнование, но все пак най-добрите куести си остават фентъзи базирани. Има и някои силни sci-fi заглавия, но като цяло този жанр е по-благодатен към фентъзито, защото най-много доближава компютърната игра до книгата, а както дори и Рольо призна, фентъзито *оунва* там. Реално погледнато, аз се сещам за няколко **Space Quest**-а (Роджър Уилко си остава най-коравият спейс дюд евър) и **Maniac Mansion**/**Day of the Tentacle**, които не са баш научна фантастика пер се и... това е. Докато фентъзито... ах, фентъзито – **Heroes Quest** поредицата, **Monkey Island** (Е фентъзи, тихо!), **Simon The Sorcerer**, **Discworld**, барабар с **Noir** версията, и какво ли още не.

Стратегиите са поприще на фантастиката основно, макар че някои от най-добрите игри в този жанр въобще са остро фентъзи – **Warcraft** (всички), **Warhammer** (повечето), **Total Annihilation: Kingdoms** (може би най-недооценената игра, правена някога), **Heroes of Might and Magic** (до **3**, включително). Естествено, тук господството на sci-fi-чето е безапелационно, със **Starcraft**, **Master of Orion**, **Homeworld**, **Command & Conquer**, **Dune 2**, **Warhammer 40k** и още някакви, дето не се сещам за тях в момента, но съм убеден, че ги има.

При спортните и състезателните заглавия sci-fi-ят се класира само заради една игра – **Death Track**, за която най-вероятно не сте и чували.

Хайде сега малко здравословен субективизъм. Като цяло за мен няма конкуренция игрите. Има три (три) *гейм* заглавия и две *нива*, които някога са ме карали да мисля в sci-fi режим. Това са **Fallout**, **Starcraft**, **System Shock** и **q2dm1**/**q2dm3** нивата на **Quake 2**. Това е! Всички други игри, които бих искал отново и отново да играя, са базирани на фентъзито. И с право. Просто фентъзито дава на хората реална почва (миналото, митовете и легендите), на която да могат да изградят своя перфектен свят, докато в sci-fi-я няма много правила, защото никой не е виждал бъдещето и хората с развинтено въображение творят неща, които – дори на ниво фантазии – са доста смели и безотговорни.

За край ще кажа, че този спор е въпрос изцяло на личен избор. Но при мен, лично, такъв няма. Фентъзито ми дава това, което би удовлетворило моето "нереално" Аз. Sci-fi-чето е за мегаърдове като Вълка и Рольо.

Профил Shiny

От: **doomy**

От известно време нашите представяния на гейм компании неизменно са пропити със сериозна доза носталгия. Така и трябва. В крайна сметка в екипа сме единодушни, че новото е великолепно и опиняващо, но никога не бива да губиш досега със спомените си; никога не бива да забравяш великите си игрални мигове.

Е, какво точно събужда у теб името *Shiny Entertainment*? Нека се отпуснем в нежните обятия на спомена и да видим.

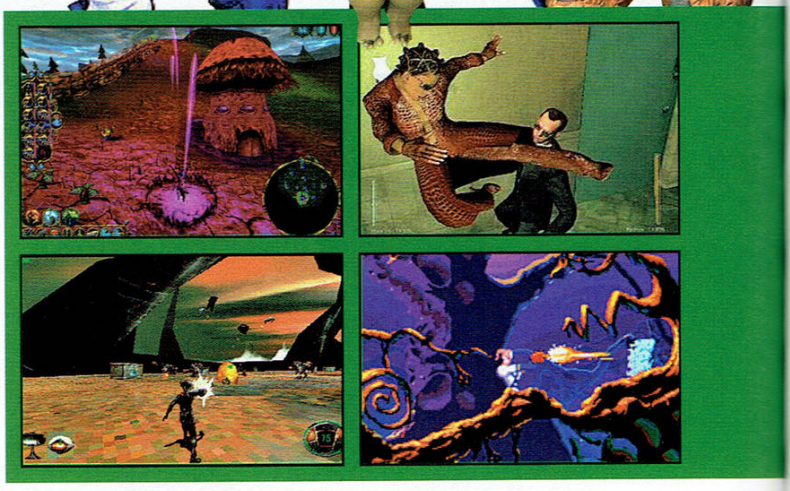
Проблясъци в мрака

Shiny Entertaiment е компания, създадена от небезизвестния Дейвид Пери в Нюпорт Бийч, Калифорния през 1993 година. Ирландецът, който току е стъпил на американска почва (след като тази в Лондон явно му е дошла твърде влажничка), вече е имал зад гърба си участия в множество ключови за началото на деветдесетте години игрални заглавия. Между които се отличават имената на забавните аркадки **Terminator**, **Smash T.V.**, **Cool Spot**, **Teenage Mutant Ninja Turtles**, както и два от най-популярните и носталгични платформъра по лицензи на *Disney* – **Aladdin** и **Jungle Book**.

Големият хит на Пери обаче е създаден именно в новосформираното американско студио. Той се нарича **Earthworm Jim** (1995 г.) и представлява платформър, в който поемаш ролята на превърнал се в културен феномен дъждовен червей, облечен в модерен сай-фай костюм. Играта успява да генерира толкова огромна фенска маса, че розовият герой започва да се появява буквално навсякъде – по тениски, по корици на списания (дори и такива, нямащи нищо общо с игрите), скоро се сдобива със собствено анимационно шоу и комикс, а наред с това успява и да продаде най-много екшън фигурки в историята на игралната индустрия. По това време разпространители са *Playmates Interactive*, които логично не успяват да задържат дълго златната си кокошка и веднага след излизането на не по-малко успешното продължение **Earthworm Jim 2** *Shiny* започват да работят не за кой да е, ами за самите *Interplay*.

Блясъчко се развихря

Усетили креативността на Пери и компания, *Interplay*, които по онова време действат като партньори на *Playmates Interactive*, дават зелена светлина на може би най-популярния игрален проект на *Shiny* – **MDK**. Всичко това се случва през 1997 година. Играта за пореден път смазва играчите с визия, динамичен геймплей, забавна вселена и колоритни персонажи. **MDK** се сдобива с множество престижни награди. Интересен факт около играта е, че няма официално становище по въпроса откъде точно идва абревиатурата **MDK**. Фенове са приели, че иде реч за полицейския термин *Murder Death Kill*, въпреки че далеч по-логично би било играта да е кръстена на тримата си водещи персонажи *Max*, *Dr. Hawkins* и *Kurt*. Три години по-късно култовият **MDK** се сдобива и с повече от впечатляващо продължение, но тъй като е разработено от титаните *Bioware*, то няма място на тези страници.



Wild 9, видял бял свят година след **MDK** за *Playstation* пък, ще си остане най-недооценената игра на *Shiny*, основно поради рязката смяна на платформата, както и множеството неадекватно реализирани, но все пак свежи идеи. Заглавието представлява изометричен 2D платформър, в който имаш възможността да измъчваш противниците си по всевъзможни начини и – респективно – разполагаш с десетки начини за справяне с всяка една ситуация.

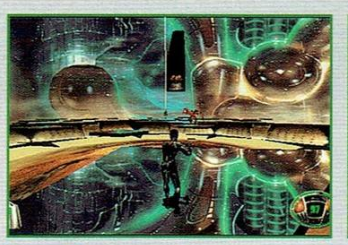
Жертвоприношение в името на играчите

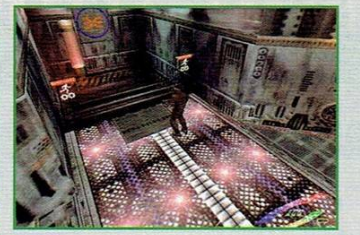
Следващите две заглавия, които *Shiny* пускат на пазара, са и един от най-големите парадокси в игралната история. Защо – ще научиш ей сегичка.

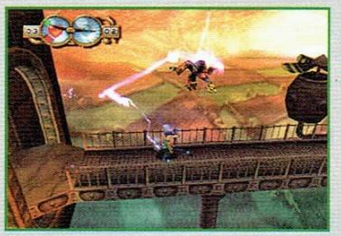
Идеите от **Wild 9** се харесаха на фенове, това бе видно и с просто око. Реализацията и платформата на играта обаче – не. Именно поради тази причина Дейв Пери и екипът му си запретват ръкавите и ни дарят с една от най-странните, извратени и амбициозни игри от и без друго препълненото с подобни заглавия портфолио. Става дума за **Messiah**, появила се през лятото на 2000-та година. Играта трудно може да се опише с думи, трябва просто да я опиташ, за да разбереш за какво иде реч. Тъй като, признай, обяснения от типа "Ти си ангелче-херувимче и влизаш в телата на разни футуристични чичковци и какички, гавреики се с тях" звучат леко объркващо. А в действителност в играта бяха залегнали толкова много идеи – за човешката злоба, анархията, хаоса, разрухата, сексуалните табута... една уникална палитра от емоции и послания, които за съжаление останаха незабелязани от масовия играч. В резултат **Messiah** се превърна в първият от двата големи финансови провала на *Shiny*. Провал, продиктуван именно от загатнатата във Versus-а от ми-

Дейвид Пери

Дейвид Пери е роден в Лисбърн, Северна Ирландия през 1967г. Още на 15 годишна възраст създава първата си *абсолютно самостоятелна* игра за Sinclair ZX81 (популярен по това време домашен компютър). На 17 вече е в Лондон и работи по големи проекти като **TNMT** и **The Terminator**. От тогава до днес, Пери е участвал активно в направата на 35 игрални заглавия, като на 24 от тях е бил главен програмист. Заедно с игрите в които има косвено участие, общата им бройка става 101, като те са разработвани за 23 различни платформи. Пресметнато е че игрите на Пери са се продали общо за над 500 милиона долара. През август 2006г. бе обявено че работи по MMO за *AcclaimGames* – **2 moons**.







налия месец тенденция в игралните среди – пренасищането с идеи и бъзикането на чувствителния баланс между игрални жанрове са един от най-големите бичове за всяка компания. Защото, колкото и брутална да бе възможността да минеш всяко едно ниво по десет различни начина, с десет различни персонажа, това натоварви масовия потребител на развлекателен софтуер и доведе до ласкави оценки на критиците, но не и до наливане на пари в касата. Което не ни спира да помним **Messiah** като едно от най-дръзките игрални заглавия, размиващо границите както между жанровете, така и между съвременната реалност и фикцията на един футуристичен и разпадащ се свят. Всъщност двете думи, които търсим са клишираното, но пасващо перфектно на случая "Нешлифован диамант". Защото въпреки гениалността, прекрасната визия и нелинейния геймплей, **Messiah** страдаше от твърде много проблеми, най-вече свързани с изкуствения интелект, който трудно се адаптираше към вечно променяните от играча ситуации.

Второто заглавие в тази графа, появило се още в края на същата година, показа, че творческият блясък у *Shiny* не може да бъде попарен лесно и пичовете дариха света с безспорно най-голямото си заглавие – **Sacrifice**. Уникалният хибрид между RTS и екшън от трето лице буквално смаза играчите, както и критиците, и бе обявен от много престижни списания и сайтове за "игра на годината". Спираща дъха графика, разнообразен геймплей, множество различни божества, вървящи със своите специални умения и магии, шантавият и типичен за *Shiny* извратен и комичен свят. Просто *огромна* игра.

И някак си на пук на всичко казано до момента, **Sacrifice** бе играта, погребала студиото. Погребала не в реалния смисъл на думата, тъй като то все още е живо и дори разработва следващата си игра, **The Golden Compass**, за която ще ви разкажем след малко. Идеята беше, че **Sacrifice** за пореден път въведе най-популярния парадокс в игралната (и не само) индустрия – огромно признание от критици и фенове... съчетано с доста по-малки от очакваните приходи. В резултат, разпространителите от *Atari*, подхванали следващите им проекти, явно са се опитали да ги вкарат в правия път с думите *"Знаете ли, пичове, майната му на новаторството и оригиналните игри. В наши дни всичко се движи от парите, тъй че ето ви един голям филмов франчайз, искаме от вас клиширана, но качествена игра по него. Или не, нека бъдат две игри, че да има повече зеленко"*. Така Дейв Пери и екипът му влязоха в...

Матрицата

...която се оказа раят за разпространителите, вперили поглед в банковите си сметки и адът за играчите, очакващи поредните разчупени и забавни заглавия. Защото **Enter the Matrix** и **Matrix: Path of Neo** (появили се съответно през 2003 и 2005 година) бяха всичко друго, но не и игри, които да продължат славния път на *Shiny*, започнал от **Earthworm Jim**, преминал през **MDK**, заизкачвал стръмен хълм, наречен **Messiah**, и достигнал върхната му точка със **Sacrifice**. Е, след хълма логично идва спускането, маркирано именно от двете матрични игри. Които хич не бяха лоши, напротив – като за малоумни търд търсън шуутъри по културна и оувърхайпната сай-фай трилогия ставаха (*ставаха?! Ставаше* **Пътечката**, *при това с някои уговорки, но* **ETM** *беше по-импотентна от скопено и мъртво магаре – бел. Snake*), просто бяха далеч под нивото на компанията. Играчи и критици масово започнаха да отписват *Shiny* като качествен дивелъпър, колкото и да се бяха клели в тях преди няколко години. И въпреки това парадоксът, споменат преди малко, се потвърди за пореден път – двете заглавия, считани за най-слабите на компанията, продават толкова, колкото всичките им предходни хитове взети заедно. Така е приятели, за добро или за зло, в наши дни пазарът диктува правилата.

Фентъзи: една нова надежда?

Новият проект на *Shiny*, за който споменах, е **The Golden Compass**, разпространявана от *SEGA*, и се очаква да излезе края на тази година, около премиерната дата на едноименния филм. Който, в случай, че не знаеш, е екранизация по първата част на бестселинг трилогията **Тъмните му материи** от Филип Пулман. В лентата ще се подвизават звезди от Алистата като Никол Кидман, Денъл Крейг, Ерик Бана и Ева Грийн. Въпреки че има големи шансове филмът да се окаже поредната детинска бозичка а-ла **Хрониките на Нарния**, то поне проектът е амбициозен. Играта по него обаче едва ли ще е нещо повече от поредният movie-based бълвоч и явно наистина трябва да отпишем *Shiny* като интригуващия и експериментиращ дивелъпър, който познавахме едно време. Но да забравим магнетичните и леко противоречиви шедьоври, с които са ни дарили – никога. Тъй че им пожелаваме успех с новата екшън-адвенчър игра и се молим ако не с нея, то поне с някой от следващите си проекти компанията да се върне към златните си години.

Altec Lansing PT6021

Само в MULTIRAMA!

Какво е:

Домашна система за звук – субуфер и два сателита, подходящи за компютър, но насочени по-скоро към домашното кино.

Какво е специалното:

Рядко системи от този клас струват толкова. Реално цената, която трябва да платиш за *Altec Lansing PT6021* е сравнима с тази на повечето системи от 5.1. И все пак има защо да дадеш тези пари. Както споменахме тук представяният продукт е ориентиран към домашното кино, двата сателита могат да се закрепят отстрани на повечето нови модели плоскоекранни телевизори, така че звукът да е насочен директно към потребителя. Ако телевизорът ти не предлага подобна възможност няма проблем да използваш стойките на колоните. Освен това *PT6021* идва с две дистанционни управления. Едно малко за самата система и второ, универсално, с което можеш да управляваш освен колоните и видео/dvd плейъра/телевизора си.

Защо си заслужава:

Защото, макар да е скъпа, системата си заслужава. Правена е специално за нуждите на домашното кино и ги покрива напълно. Това, че можеш да я връзваш и към компютър си е просто бонус. Освен това *Altec Lansing* идва от името *James Lansing*, а – ако червената лампичка още не е светнала – другата фирма, създадена от него все още ползва инициалите му – *JBL*... Смятаме, това говори доста за качеството на продукта.

Какво може да те разочарова:

Ако си търсиш саунд система за гейминг е по-добре да си потърсиш нещо друго. Да, представените тук колони са перфектни за домашно кино, но на тази цена можеш да намериш системи, които да ти вършат много по-добра работа при игра. За сметка на това симбиозата на *PT6021* с телевизора е толкова великолепно естествена, че наистина са незаменима добавка към новата ти плазма.

Колко струва:
405 лв.

Logitech QuickCam Sphere MP (V-Uay 22)

Какво е:

Уеб камера, от *Logitech* – стилна, ефективна и толкова сайбър, че чак пънк. Разговорите ти по Skype определено ще придобият ново измерение.

Какво е специалното:

Най-специалното на пръв поглед е механизмът, който следи движенията. В сферичната горна част на камерата е вграден малък двигател, който движи оптиката, така че ако се разхождаш нервно по време на разговора няма да излизаш от полезрението на потенциалния си събеседник. Широкият ъгъл на видимост позволява в кадър да влиза доста голяма част от заобикалящата те среда. Можеш да забравиш за неудобните външни микрофони, защото камерата си има вграден такъв с достатъчно голям обхват. Освен това технологиите RightLight и RightSound гарантират, че картината и звукът ще достигат до получателя с идеална яркост и контраст, без ехо или микрофонии. *QuickCam Sphere* може да записва видео с резолюция 640 на 480 точки със скорост от 30 кадъра в секунда. Освен това може да запазва статични изображения с резолюция от 1280 на 960 точки.

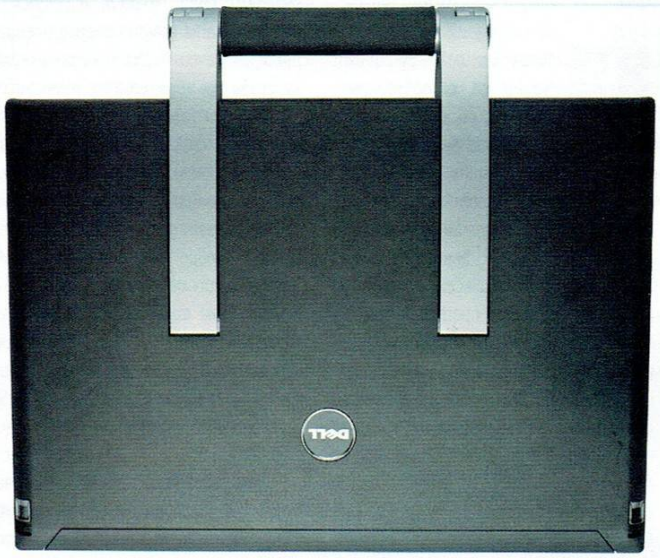
Защо си заслужава:

Защото е удобна. Вече споменатата система за следене на движението е незаменима. Освен това софтуерът, който идва с камерата е фрашкан с разни гъзарски екстрички, като например база данни със стотици анимирани аватари, които на всичкото отгоре повтарят движенията ти. Така можеш да имаш, примерно, аватарче с череп, който движи ченето си когато говориш. Е, или нещо не чак толкова мрачно, ако си се разминал с емо модата. Вече споменахме за високите резолюции на филмчетата и снимките, но ще го натъртим, защото качеството винаги е нещо, което си заслужава.

Какво може да те разочарова:

Честно казано не можем да се сетим за такова нещо. Това не е устройство, от което да очакваш някаква огромна разлика в – примерно – производителността спрямо еквивалентните устройства, предлагани от други фирми. Просто си купуваш камерата, тя има някакви спецификации и ги покрива, така че ако знаеш какво търсиш и *Logitech QuickCam Sphere MP* покрива нуждите ти едва ли би могъл да останеш разочарован.

Колко струва:
239 лв.



Dell XPS M2010

Какво е:

Ултра мощен компютър – нещо средно между десктоп и ноутбук машина. Съчетание от изключително висок клас технологии и повишена мобилност, *Dell XPS M2010* е компютър, който ще ти помогне да впечатлиш аудиторията при новата си презентация или просто решиш, че ти е писнало да разнасяш десктоп машината си с обемистия монитор по ЛАН партита и е време за по-разумно решение.

Какво е специалното:

Самата машина е специална. Като начало никой не би се впечатлил от 12 килограмов лаптоп, но функционалността на този компютър така или иначе е доста по-сериозна от тази на повечето ноутбуци от висок клас. Дори и само сухите факти говорят достатъчно за това: 20" екран, Intel Core 2 Duo 2,3Ghz, 2GB RAM, 200GB хард диск, Ati Mobility Radeon X1800. Всички възможни слотове за всякакви карти и простотии. Хард дискът е SCSI, което означава, че трансферът е по-бърз. Има вградена 1,3 мегапикселова камера и микрофон, ако иксаш да си чатиш. Bluetooth, две мрежови карти, модем и WiFi. Аудиото, разбира се е 7.1. Компютърът е с безжична клавиатура и мишка, като клавиатурата се откача от основния корпус и можеш да си я разнасяш и да си работиш от всеки ъгъл на стаята. Излишно е да споменаваме, че е със самозареждащи се батерии, нали? Презентациите спокойно можеш да си записваш на 8xDVD +-R, а после, за да не ставаш постоянно. можеш да контролираш почти всичко, което компютърът прави, от разстояние с дистанционното управление, което върви с него. Общият изглед на машината е меко казано впечатляващ.

Защо си заслужава:

Защото, ако можеш да си позволиш толкова скъп компютър, не виждаме какво би те спряло да го имаш? Машината си има абсолютно всичко и е факт, че ще качи общият ти имидж с няколко пункта, когато го отвориш на масата пред новите си инвеститори, например. От друга страна няма игра, която да не ти тръгне и да не изглежда поразително добре при тази конфигурация. С възможността за разширяване на оперативната памет до 4GB и добавянето на още хард дискове можеш да си сигурен, че още няколко години ще си напълно в час с новите приложения.

Какво може да те разочарова:

Табелката с цената, приятелю. Каквото и да си говорим с тези пари можеш да си купиш десетина машини, които ще са адекватни за момента и, дори и да не подкарват всички нови игри на високи резолюции, поне ще ги подкарват. От друга страна ако бизнесът ти не е доста тясно обвързан с това да представяш разни проекти и не ти трябва наистина мощна, но същевременно мобилна машина не виждаме смисъла да разнасяш 14 килограмов лаптоп. Реално най-удачният вариант за използване на *Dell XPS M2010* е като десктоп машина вкъщи, но с идеята, че когато решите да се съберете с приятели да джиткате някъде, ще можеш спокойно да си вземеш компютъра и да си го пренесеш, а за целта няма да ти трябват група шерпи с камионче.

Колко струва:
7899 лв.

Месечен NOObzor

В който Вълка се диви на плашещата липса на компетентност в някои компании и за последен път се връща към Vanguard и EVE... тоази месец. Обещава. Никой не му вярва.

Част първа или един провал на скромната цена от 30 милиона долара.

Искаше ми се предишният Нубзор да е последният, в който се споменава за трагедията **Vanguard: Saga of Heroes**. Само дето любимецът ми Брад Макуайд, вече несъществуващата му компания *Sigil,* корпоративните ми фаворити *SOE* и главно гневните бивши служители не се съгласиха с мен. Няколко дни след като предният брой на Gamers' Workshop влезе в печат, започнаха да се появяват някои изключително любопитни материали за фактите около т.нар. преминаване на **Vanguard** под ново ръководство. Ако случайно не следиш рубриката ми с необходимото старание (СРАМ!), накратко преразказвам – миналия месец *SOE* обявиха, че ще поемат пълен контрол над недоносеното ММО, като част от екипа на *Sigil* ще продължи да работи над играта, а "баластът" ще бъде освободен.

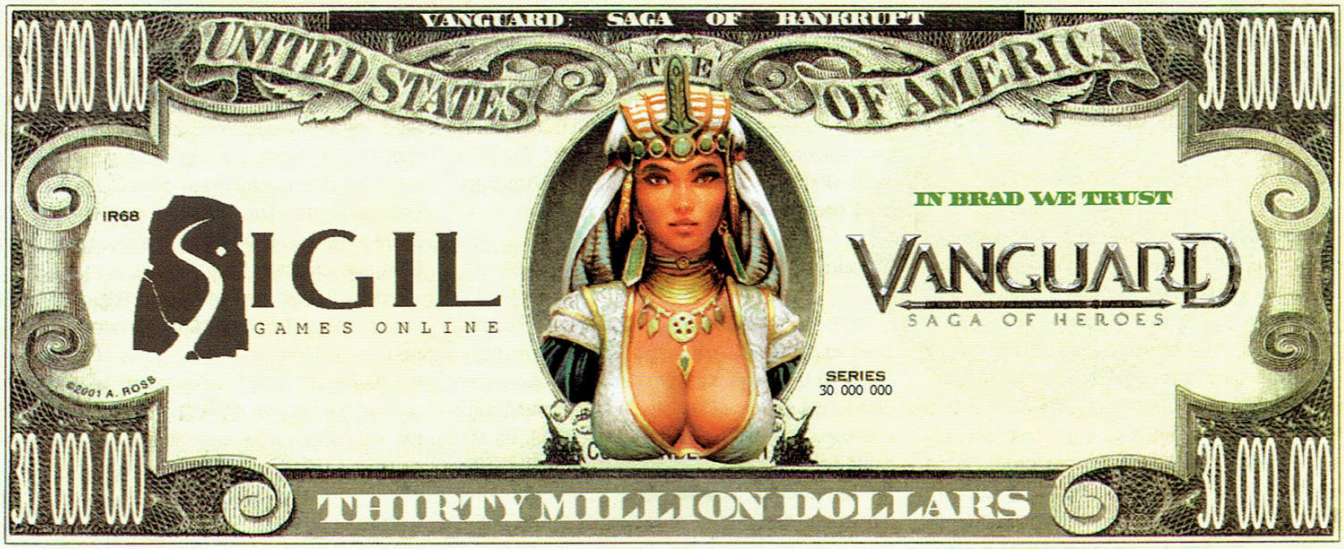
Към четири и половина следобед на 14 Май всички служители на *Sigil* получили email, в който били помолени да вземат всичко, което ще им трябва за вечерта, и да излязат на паркинга пред офиса за кратка среща. Там ги очаквали Анди Платър, директор по разработката (който според очевидци работел да си бърка в носа) и няколко други от лидерите на компанията, като на очи се набивала острата липса на Брад. След като всички се събрали, Анди им казал: "Сделката със *Сони* е завършена. Всички сте уволнени, някои от вас могат да бъдат наети отново в последствие". И толкова, единственото, което се чуло в смълчалата се тълпа, била една доста неподходяща шега от страна на Бил Фишър (един от главните гейм дизайнери) как щял да си купи нова къща, след като *SOE* изкупят акциите му.

Последствията от това фиаско бяха две изключително любопитни интервюта, които се появиха в нета, едното с бивш служител на компанията, а второто със самия Макуайд, разкриващи доста любопитни факти и благодарение на които разбрахме, че съдбата на *Sigil* е била ясна много отдавна. В следващите параграфи ще се опитам да преразкажа историята на злощастната игра, черпейки информация от въпросните интервюта и всичко, което сме чували в последните три години. Не смея да твърдя, че това е пълната и неоспорима истина, но пък няма нужда да бъда и излишно скромен – по-точен таймлайн няма да намерите.

В началото на проекта *Microsoft* оставили Брад и компания да си вършат работата без да ги закачат, като поставили няколко доста разумни майлстоуна за проекта и очаквали те да се спазят. Нещо, което трудно може да се нарече сериозен контрол над инвестиция от 30 милиона долара. Очакванията на голямата корпорация не били да се борят с **WoW**, те просто искали да създадат стабилно ММО. *Sigil* на свой ред редовно показвали на *Microsoft* "дема". Единственият проблем с тях бил, че съдържанието на тези "дема" било създавано ексклузивно за тях и никой нямал никакво намерение да го използва в реалната игра. Междувременно смелите дизайнери на *Sigil* се борели с пълната липса на вътрешни tools и скриптинг език за изграждането на контента в играта.

Към началото на 2006-та *Microsoft* започнали да подозират Брад в измама и в отчаян опит да спасят инвестицията си, изпратили "опитни" мениджъри, които да вкарат играта в релси и да извадят продукт до Юли 2006. Което, разбира се, нямало начин да се случи, тъй като към този момент *Sigil* не разполагали с практически нищо работещо. Това, разбира се, довело до изтеглянето им от проекта около E3 2006, където *Sigil* обявиха, че преминават в лоното на *SOE*. Брад, който към този момент не бил много в час какво се случва, **наредил** бетата да започне около месец след E3.

Два-три месеца след началото на бетата, някъде в началото на есента, господин Макуайд напълно изчезнал от компанията. Един вид... изпарил се. Напълно зарязал всичко и си седял вкъщи. Според него самия, в този период той се занимавал с търсене на допълнително финансиране за компанията и играта (понеже 30 милиона очевидно не стигат). По това време хората, от които зависели всекидневните решения по дизайна на **Vanguard**, отказвали да получат какъвто и да било feedback от останъка на екипа, както и от хората от бетата. А QA (Quality Assurance – тестерите един



вид) отделът на *Sigil* наброявал впечатляващите един човек.

Продължението на историята би трябвало да го знаете от предишните нубзори, в които се занимавах с катастрофата **Vanguard.** Това, което искам да подчертая, е че на тази страничка не съм зачекнал и половината от безумията, които могат да се прочетат в двете интервюта. Ако имате интерес, задължително трябва да преминете през www.f13.net, да ги изровите в новините и да ги изчетете старателно.

Част втора или защо някой трябва да издаде "Как да се оправяме с клиентите for dummies" в Исландия. Имат нужда.

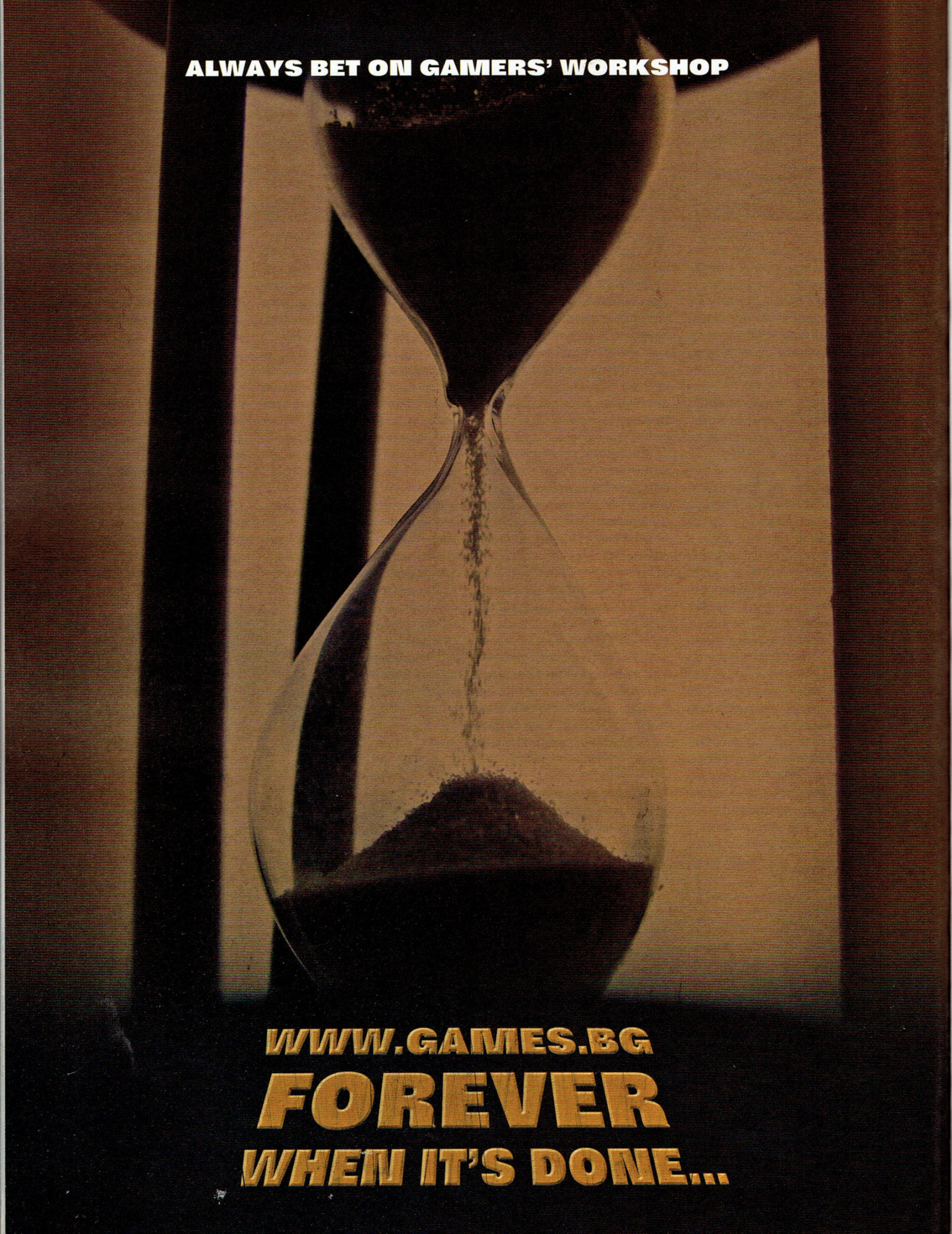
Междувременно **EVE: Online**, която успях да не спомена в цели 2-3 поредни нубзора, отново избухна в изключително неприятна интернет драма. В центъра ѝ за пореден път са *Band of Brothers* (могъщият алианс, който бавно, но сигурно завладява цялата игра), Kugutsumen (хакерчето, което предния път бе баннато от *CCP* за това, че прекалено много си вре носа, където не трябва, и разбърква кофата с... екскременти), GoonSwarm (алианса на интернет сайта somethingawful.com – известни с това, че се държат като задници, мразят BoB и се подиграват с всички, които прекалено много се вживяват в "the internet spaceship game") и един изгонен от ISD доброволец (ISD са отделът на *CCP*, който се занимава с ингейм ивентите, модерирането на форумите и писането на новини за плейърските алианси – всички в този департамент са доброволци). За хората, които не помнят или, недай си боже, не са чели нубзора, в който говорех за драмите покрай **EVE** – към края на миналата година Kugutsumen обвини *CCP*, че дават нечестно предимство на BoB пред останалите алианси, като им пускат предварителна информация за промени в играта и дори им споунват ценни предмети. Повечето от тези обвинения бяха опровергани, но съмненията в голяма част от играчите си останаха. Събитията около драмата доведоха до най-голямата война, която **EVE** е виждала. И която, между другото, BoB успяха да печелят, въпреки че врагът в един момент имаше потресаващо числено превъзходство (Always Outnumbered, Never Outgunned, kekek).

Този месец основната драма беше завъртяна около две отделни събития. Първото: ISD репортерът хикс наблюдавал битка за една система в 0.0, което е част от работата му. В един момент решил да се приближи до част от флотата на BoB, за да огледа по-добре какво се случва. След като излязъл от warp в близост до един от dreadnaught-ите на атакуващия алианс, част от играчите му се развикали да се разкара, защото им пречи. След като той отказал, те го заплашили, а след като той продължил да не ебава, един час след това ISD акаунтът му, достъпът му до ISD форумите и IRC каналите и дори достъпът до ISD Counter-Strike сървъра били прекратени. Второто: една от корпорациите на GoonSwarm забелязала, че някакъв девелопър се е присъединил към нея, дал си е достатъчно големи права, за да може да вижда всичко, с което се занимава в момента гилдията, и след няколко минути я напуснал. Според лидерите на корпорацията и алианса, те не са пускали петишън за проблем, а този девелопър се е присъединил към корпорацията, за да може да види къде са всичките им POS-ове (Player Owned Station) – информация, ценна за някой, който би искал да нападне територията им.

Разбира се, както обикновено, голямата част от всички тези твърдения се оказаха пълни глупости. Оказа се, че ISD репортерът наистина е пречел на флотата на BoB. В момента, в който е излязъл от warp, той се е бутнал в Dreadnaught-а на пилот на BoB. Тези кораби са особено бавни, могъщи и доста лесни за убиване без нужната поддръжка. Проблемът в случая бил, че в този момент флотата се подреждала, за да нападне противниковия POS, а след бъмпа от страна на репортера целият процес, който отнема към 5-7 минути, трябвало да се започне от начало. Което освен че е досадно, е и опасно за нападащата флота. След като ISD-то отказал да се разкара, един от бобитите се свързал през AIM с негов приятел, работещ в *CCP*, и го помолил да направи нещо, а след като приятелят предал оплакването на IA (Internal Affairs) дивизията в *CCP*, те открили, че това не е първото оплакване от този ISD пилот и след кратък разговор с шефа на ISD дивизията преценили, че ще бъде най-добре да се разделят с некадърния доброволец. Колкото до другата драма – тя си беше изцяло изфабрикувана. Случайно или нарочно – никога няма да знаем. В крайна сметка се оказа, че член на корпорацията е пуснал петиция за запецнало BPO в един от посовете на корпорацията и тъй като бъгът не можел да бъде повторен на тестовия сървър, един от девелопърите на играта влязъл да погледне какво точно е станало и да отпецне BPO-то.

Този път драмата се оказа фишек, проблемен обаче беше начинът, по който *CCP* се оправиха с нея, както и някои неща, които произтекоха от това. В девблога, който се занимаваше с цялата история и оправдаваше постъпките на IA и GM-мата в играта, *CCP* направо обвиниха GoonSwarm, че са ги нападнали и са се опитали да очернят името им и дори заплашиха, че ще ги съдят. Целия пост завърши с: *"Който не го кефи, да си вдига парцалите и да ходи при друга игра"*. Което определено не е правилният начин да говориш на клиент. Другата дивотия е използването на IM система за заобикаляне на правилните канали за поставяне на проблем. На всички ни е ясно, че когато някой играе една игра от 4 години и активно помага за разработката ѝ, като винаги е на предните линии с най-новите играчки, ще си направи приятели в компанията, която разработва играта. Примерите са безброй. Въпросът е, че не трябва да позволяваш на приятелите си да ти се качват на главата по подобен начин. А трябва да си зададеш и въпроса – те приятели ли са, след като те използват по подобен начин? Съвсем между другото – *CCP* означава Crowd Control Productions. О, иронията.

Толкова за този месец – ако има нещо, което искате да кажете на Вълка, знаете къде да го направите wolf@games.bg. А, да, мечката съкс, а карибските пирати са зле!!

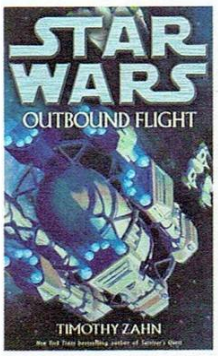

ALWAYS BET ON GAMERS' WORKSHOP
WWW.GAMES.BG
FOREVER
WHEN IT'S DONE...

Издателска къща „ИнфоДАР“

ДОБРИТЕ КНИГИ - УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВСИЧКИ

www.infodar.com

От:Roland

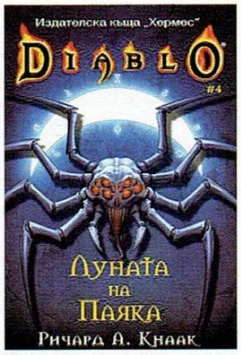


Последен Патрул
Автор: Сергей Лукяненко
Издава: ИК ИнфоДАР

Въпреки че излезе преди малко повече време, **Изходящ полет** е едно от приятните попадения във вселената на **SW**. Действието се развива между **Епизод I** и **Епизод II** и в центъра са интригите, въртящи се около едно доста важно за Разширената Вселена (т.е., за незапознатите, тази извън филмите) събитие. Проектът "Изходящ полет", планиран от майстора джедай Хоръс К'баот, се подготвя за излитане, а междувременно върховният канцлер Палпатин се готви да обрече хилядите колонисти и джедаите с тях на не особено приятна гибел. Междувременно обаче отвъд пределите на Републиката трима контрабандисти се сблъскват с непозната извънземна империя – Чиското Господство. И там ги посреща харизматичният и брилянтен командир Траун.

Изходящ полет всъщност не е особено ценна на ниво история, защото финалът ѝ е предопределен. В поне две предходни книги на Зан се казва много ясно какво се случва в края на историята, така че никой няма да я чете със затаен дъх. Не, истинското удоволствие от романа ще изпитат единствено феновете на Върховния Адмирал Траун (който тук още дори не е чувал за Сидиус), който си остава най-качественият герой в **SW**-вселената *изобщо*. За тях (нас) **Изходящ полет** е просто един разкошен гилти плежър, позволяващ ни да се насладим в пълна степен на гениалността на извънземния командир. Така че ако си фен на поредицата или на Траун, не се замисляй, а грабвай. Ако не си, но се кефиш на злодеи, прочели и *изпълнили* The Evil Overlord List, също можеш да се пробваш.

Оценка: 7/10

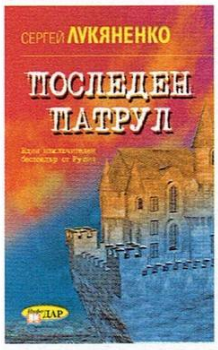


Diablo: Луната на Паяка
Автор: Ричард А. Кнаак
Издава: ИК Хермес

За тази книга вече си говорихме във фийчъра по към началото на списанието, но просто не мога да не ѝ отделя два реда и тук. Действието се развива след експанжъна на **Diablo II** и светът е затаил дъх след разрушаването на Световния Камък – преградата между Рая и Ада от една страна и смъртното измерение от друга. Но докато тази опасност все още е нейде отвъд хоризонта, в царството Уестмарч назрява доста по-конкретна беда – благородникът Алдрик Джитан се е сдобил с могъщ демоничен артефакт, наречен Луната на Паяка, и с негова помощ се готви да извърши нещо наистина ужасно. А зад него стои сянката на един от най-могъщите некроманти, живяли някога.

Луната на Паяка всъщност има всички предпоставки да е съвсем сносно дарк фентъзи. Има си добър некромант, лош некромант, демони, зли благородници и секси пичка с необуздани сили. Къде тогава е проблемът? Ами проблемът е в творческата импотентност на Кнаак. Пълната му невъзможност да вложи каквато и да било душа в писането, която води до тоталното уеднаквяване на книгите му до степен да виждам цели модели от действия, които вече съм чел в други негови произведения. Героите са по-кухи от шоколадов дядо Коледа, сюжетът е предвидим като болка по време на изнасилване, а кефът от четенето, милият, и той е някъде там. И въпреки че обективно погледнато книгата не е точно слаба, е толкова никаква, че просто не си струва губенето на време.

Оценка: 5/10



Последен Патрул
Автор: Сергей Лукяненко
Издава: ИК ИнфоДАР

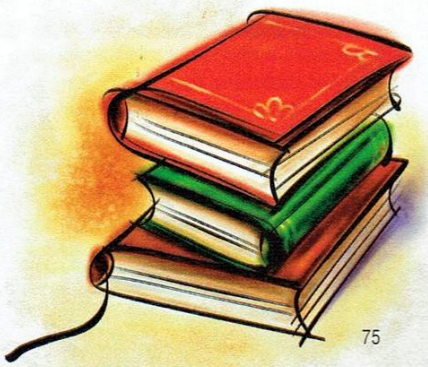
Най-новата книга в поредицата за Различните носи подчертано различен тон от този на предните три. Мнозина смятат това за разваляне на качеството и сапунизиране на серията, но аз виждам нещата иначе. Най-обикновена еволюция. Докато в **Нощния**, **Дневния** и **Сумрачния Патрули** център на историята беше Различният Антон Городецки и неговото бавно себеосъзнаване като нещо различно – повече и по-малко – от човек, то в **Последен Патрул** катарзисът вече е в миналото. Нашето момче прие съдбата си, надрасна проблемите на израстването си и разви резистентност към много от моралните дилеми, които го терзаеха в предните книги. Стига толкова самосъжаление и интроспекции. Време е за действие.

Което ни оставя с невероятното умение на Лукяненко да плете увлекателни истории. В това отношение книгата е на почти същото високо ниво като предните. Трите свързани помежду си истории се занимават с мистериозен артефакт, създаден преди хиляда и петстотин години от Нулевия Различен Мерлин, чието предназначение всъщност дори не е ясно, но със сигурност е зверски опасно. И този път Патрулите трябва да работят заедно въпреки взаимната си омраза, защото срещу им се е изправил непознат враг, който заплашва и двете страни. А на негова страна има и множество обикновени хора.

Прибави към този сетъп и качествения сарказъм на Лукяненко (и двете сосни гаври с недое*аните филмчета по поредицата) и перфектните от-до персонажи, които са си трейдмарк на **Патрулите**, и получаваш една от най-добрите книги на сезона. **Последен Патрул** се чете за отрицателно време и не доскучава дори за страница. Всъщност отдавна не ми се беше случвало да чета с такава скорост. Е, за феновете на мрачните интроспекции романът ще е крачка назад, тъй като Лукяненко наистина *изобщо* не се е занимавал да поставя героите си пред морални дилеми, но пък ако като мен, смяташ, че на поредицата самосъжалителното самоизяждане ѝ беше достатъчно, това оплакване просто го забрави.

Единствената ми критика е в леко ръшнатия финал, но той по никой начин не успява да развали кефа от четенето, така че можеш да се хвърляш смело и без задръжки.

Оценка: 9/10



Om: Roland

Toward the Terra

Изключително приятно аниме, римейк на едноименния пълнометражен филм от 1980 г. Действието се развива в далечното бъдеще. Хората са изоставили своя роден свят опустошен и негоден за живот и сега обитават друга планета в далечния космос. Децата вече не се раждат, а се създават с генно инженерство, след което ги дават за отглеждане на осиновители. Когато навършат четиринадесет години, преминават през специален процес, който изтрива досегашните им спомени, за да ги превърне в лесни за контрол "граждани".

Но у някои са се събудили специални психически сили, които представляват заплаха за идеалното общество, и управляващите се опитват да ги избият. Тези особени хора наричат себе си Мю и бягат от градовете, за да се обединят под командването на мистериозния Soldier Blue. И да открият родния си свят.

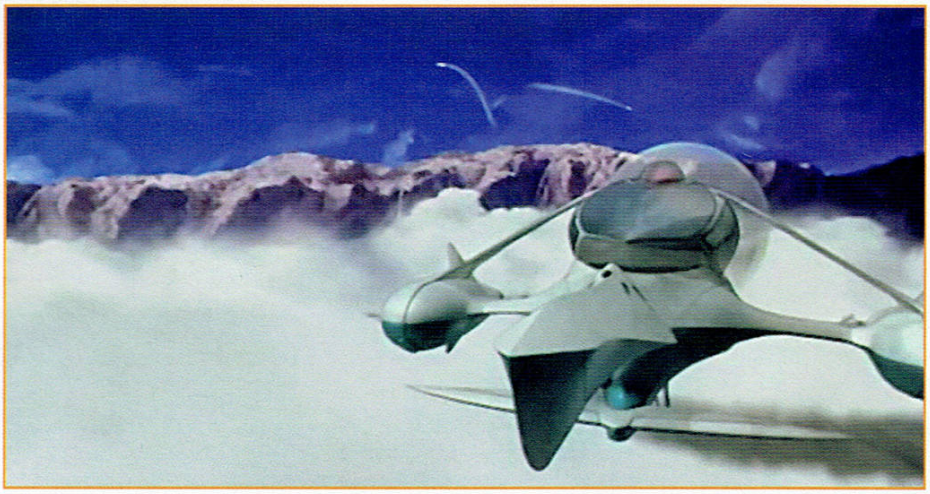
Първото, което прави впечатление в **Toward the Terra**, е класическият стил на рисуване. В някои отношения визията напомня на осемдесетарските заглавия, но не очаквай архаизъм и остарели похвати – анимацията е на много високо ниво и е наблъскана със спец-ефекти. Този олф-скул фийлинг обаче, без съмнение приложен като поклон към оригинала, създава много приятна атмосфера за анимето, подчертана и от качествения саундтрак.

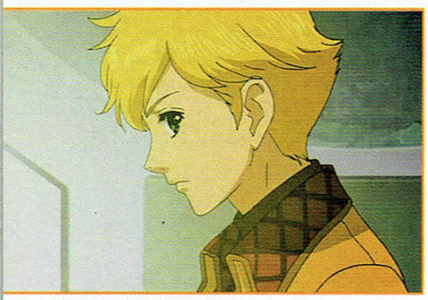
Историята не блести с особена гениалност, но пък блести с размах. Освен това чист сай-фай *без* гигантски роботи е нещо, което заслужава да отвориш шампанско. Свръхсилите на Мю пък не изглеждат като *ПРИЗОВАВАМ СИНЕОКИЯ РУСОКОС БЯЛ ДРАКОН НА СИЛАТА!!!*, а се вписват съвсем естествено във фантастичния сетинг, без да го превърнат в шонен-боза.

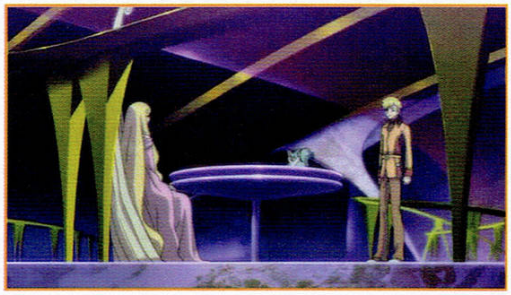
Ако на този етап анимето има явен дефект, то това е главният герой. Джоми Маркиз Шин е толкова типичният за шонените малък рус кретен, отказващ да приеме, че е бахти-и-могъщото-копеле-което-ще-спасява-света, че да ти се додрайфа, а и поведението му е като на истеричен бобър. Въпреки това обаче и в това направление се наблюдава развитие, та може и да му дойде акълът в главата до края на сериала.

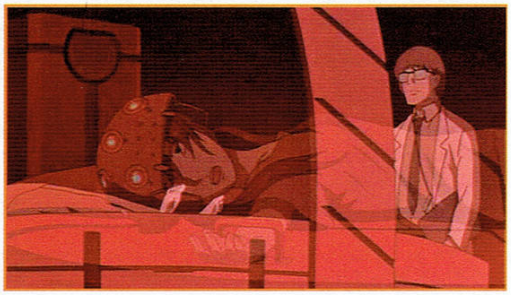
Като цяло **Toward the Terra** е може би най-красивото заглавие от новия сезон и на ниво сюжет – едно от най-обещаващите. Едва ли ще надскочи шонен-базата си, но ако не му се случи нещо непредвидено, трябва да се превърне в наистина качествен сай-фай адвенчър. Ще му стискаме палци.

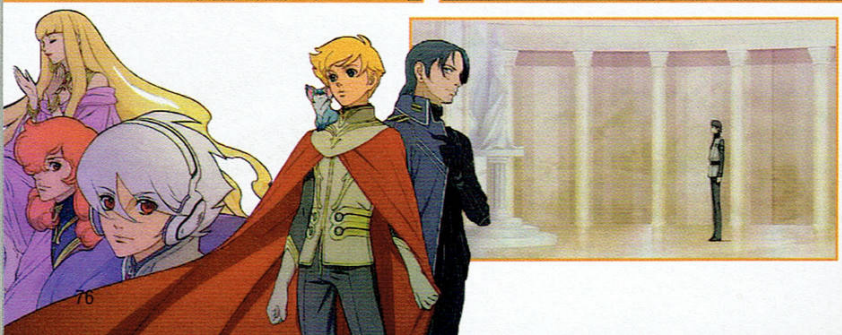
Студио: Minamimachi Bugyousho
Жанр: Sci-fi, Екшън
Дължина: 24 епизода
Излезли: 10 епизода

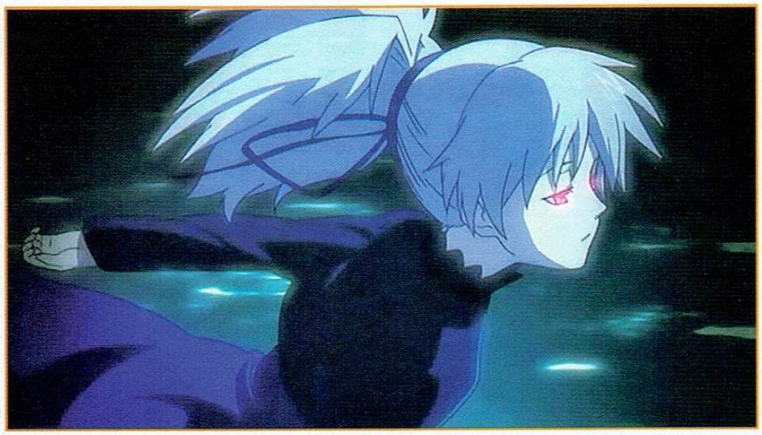












Darker than Black

Студио: Bones
Жанр: Sci-fi, Екшън, Мистъри
Дължина: неизвестна
Излезли: 10 епизода

Преди десет години се е появила Адската Порта. Никой не знае какво точно представлява тя, нито защо, как и откъде се е пръкнала. Но в същия ден звездите на небето изчезнали, за да бъдат заменени от фалшификати. Не след дълго се родил и първият свръхчовек...

Darker than Black е новият проект на *Bones* (**RahXephon**, **Wolf's Rain**, **Ouran High School Host Club**, **Fullmetal Alchemist**), който отново обещава да се превърне в нещо наистина интересно. Сетингът е оригинален и около Портата има един куп мистерии. Сюжетът се върти основно около т.нар. Contractors – хора, които притежават свръхестествени умения. Названието им идва от факта, че след всяко използване на силите си трябва да изпълняват някакво безсмислено действие, например подреждане на камъчета в симетричен модел, разлистване на списания, пеене или дори чупене на пръсти. За да прикрият съществуването им, властите използват ME-технологии за заличаване на спомените на всички, които са ги срещали, но въпреки това има множество слухове. Повечето смятат, че Контрактористе са бездушни машини за убиване и на повърхността наистина изглежда така, но каква е всъщност истината за тях? И защо всеки свръхчовек има своя собствена звезда на фалшивото небе, която пада, когато той умре? Защо с раждането на всеки нов Контрактор се ражда свръхнова?

Както казах, историята наистина изглежда много добре, а за мен още по-важен фактор е името на *Bones*, които до момента не само не са ме разочаровали нито веднъж, но и две от заглавията им са ми в топ 3 на любимите сериали изобщо (**RahXephon** и **FMA**).

Визуално **Darker than Black** не е особено уникално като стил, но пък е направено с доста вкус и без излишна шарения (както и без затъване в излишна мрачност, слава богу), а екшънът е страшно динамичен и качествено нарисуван. Музиката е дело на Йоко Кано, което е гаранция за високо качество и още в първите епизоди се вижда яркият ѝ почерк в саундтрака.

Така че на пръв поглед всичко е ток и жица, останалото зависи от историята. Досега *Bones* не са правили аниме, което да е *точно* по клишето на жанра си или да е *съвсем* обикновено. Заглавията им винаги рано или късно се оказват уникални с нещо и аз ще чакам с нетърпение да видя как ще се развие **DtB**, защото въпреки очевидните прилики с **Witch Hunter Robin** анимето има доста странна атмосфера и се съмнявам нещата да останат такива, каквито изглеждат, задълго.

BATTLE ANGEL

Далечното бъдеще. Огромният град Залем се носи в небето, привързан към земята с огромни въжета. Там може би е истински рай на свръхразвитите технологии и висока култура, но никой долу не е сигурен в това. Защото под града е Бунището. Мястото, където жителите на Залем изхвърлят своите боклуци, където живеят единствено несретници, престъпници, бедняци и малцината прокудени от небесния град. Всеки мечтае да отиде в Залем и всеки търси начини да го постигне. Почти всеки, всъщност. Кибердокторът Идо няма никакви височинни желания. Той си живее живота, лекувайки киборзите от Бунището и го обикаля в търсене на полезни части. Така един ден се натъква на почти запазено момиче андроид, което в последствие нарича Гали (а по-късно ще стане известно като Алита). Макар и да няма спомени за миналото си, тя е невероятен боец, но гениалната ѝ изработка я е надарила с истински човешки емоции и в основата си Гали е просто едно чувствително момиченце. Затова когато среща младия Юго, който мечтае повече от всичко друго да се качи в Залем, тя се влюбва...

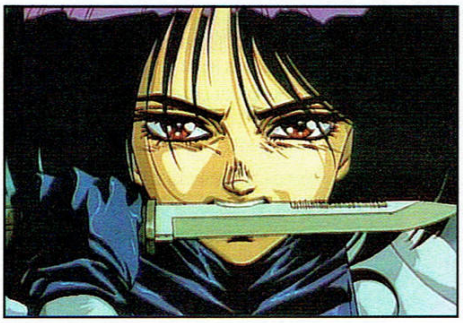
Създадена по оригиналната **Battle Angel Alita** манга на Киширо Юкито, тази OBA се състои от два епизода по 40 минути и обхваща първите два от общо седемте тома. Въпреки че историята по никакъв начин не е завършена, тя все пак има някаква цялост и носи удоволствие като самостоятелно аниме.

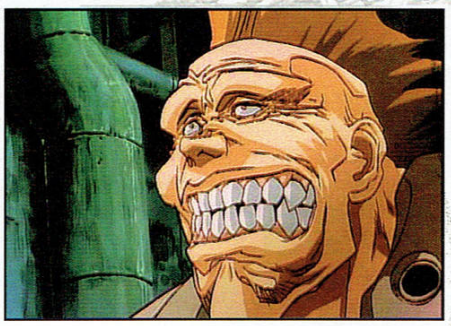
Първото, което впечатлява в **Battle Angel**, е страхотната постапокалиптична атмосфера. В Бунището цари мизерия и развала, оцеляват само най-силните и агресивните, а из мрачните улички бродят всякакви уроди и кибернетични чудовища. Нелегалната търговия с органи процъфтява, а хората с власт подстрекават престъпността, за да печелят от нея. На този фон чистата емоционалност на Гали и връзката ѝ с Юго всъщност въздействат още повече, но това аниме въпреки всичко е много повече драма, отколкото любовна история. Екшънът също е на ниво, а това важи и за визията, която въпреки че е на годинки (OBA-та е от 1993 г.), е изключително стилна и въздействаща.

Battle Angel по никой начин не е детско аниме. В него има кръв, зверства и насилие, самият сюжет не щади нито героите си, нито чувствата на зрителя. OBA-та е страшно разтърсваща и шокираща на моменти, но това не е самоцел. Атмосферата е угнетяваща и мрачна, но по някакъв начин и магнетична, а подсказките за епичния сай-фай, който евентуално може да се завихри около Залем и Алита, са много и само те карат да се ядосваш, че анимето не е продължено.

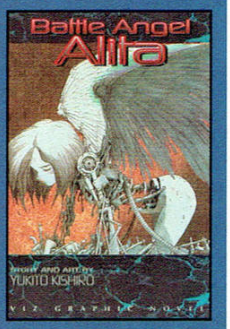
Всъщност това е и основният дефект на OBA-та, също както и при другия сходен случай – **Angel Sanctuary**. Тя е направена основно да привлече читатели към мангата. В нея виждаме само началото на историята на Алита, а всичко останало трябва да прочетем. Но за разлика от споменатия **AS**, **Battle Angel** *има* завършен сюжет и може да се гледа напълно самостоятелно. И определено препоръчвам да го направиш, защото анимето е класика с напълно заслужен култов статут. Дотолкова, че Джеймс Камерън ще снима филм по него...

9/10

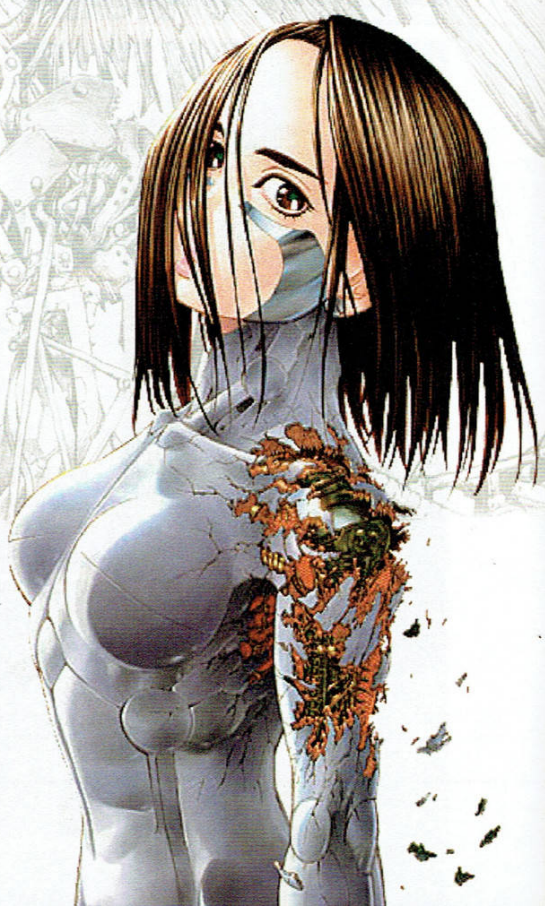




Киширо Юкито



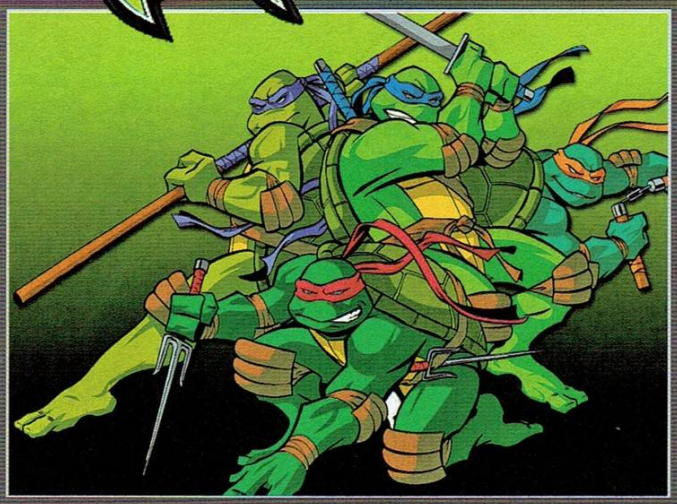
Киширо Юкито е авторът на оригиналната **Battle Angel Alita** манга. Роден е на 20 март, 1967 г. в Токио, но е израснал в Чиба. Още от ранна детска възраст проявява интерес към рисуването, като особена склонност има към чудовищното и механичното. Първата му манга **War-men** е в постапокалиптичен сетинг и е написана през 1984 г., но е издадена едва четири години по-късно. Следват няколко заглавия, които му печелят фенбаза и няколко награди, но все още нищо, което да го издигне до световна известност. Тогава, през 1991 г., се появява **GUNNM** (преведена на английски като **Battle Angel Alita**). С нея става известен не само в Япония, но и в САЩ, Германия, Италия, Франция и Англия. Мангата печели фенове не само с невероятната си история и страхотните екшън сцени, но и с огромната *човечност*, вложена от автора в нея. След първите девет тома (издадени между 1991 г. и 1995 г.) минават няколко години, през които Юкито пише други заглавия, но през 2000 г. отново се завръща към света ѝ с **Battle Angel Alita: Last Order**, която предлага бекграунд за историята на Гали и се развива в седем тома.



От: **AlDim**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Някой каза ли "пица"?



През не чак толкова далечната 1984 година Кевин Ийстман и Питър Лейрд, двама младежи с аспирации да правят комикси, решават да се изгаврят с няколко популярни по онова време творби: марвелските **Daredevil** и **New Mutants**, както и с **Ronin** на Франк Милър и **Cerebus** на Дейв Сим, като публикуват единичен комикс със собствени средства. За целта използват възможно най-абсурдните герои, за които могат да се сетят – отбор от четири човекоподобни костенурки, владеещи смъртоносни бойни изкуства и сенсея им, плъха Сплинтър. Идеята им жъне голям успех и 3000-те начални копия на изданието се разграбват учудващо бързо, като по този начин е поставено началото на цяла поредица. Но дори тогава, докоснали се до славата, двамата автори едва ли са подозирали, че невинното им начинание не само ще излезе от комикс ъндъграунда, ами ще се изстреля във висини, недостижими дори за произведенията, които по начало са пародирали. И ще ги принуди да прекъснат кариерата си на драскачи, за да смогнат с доенето на милиончета от могъщия **TMNT** френчайз.

През 1987-ма започва първият анимационният сериал. Той е значително по-детски и жизнерадостен от оригиналния комикс, но благодарение на него костенурките удрят мейнстрийма и създават невиждана мания сред подрастващите (включително и в България, макар и в леко пофранкофончен "тортю нинджа" вариант). Светът е залят от огромно количество **TMNT** продукти, вариращи от екшън фигурки до четки за зъби и чаршафи с образите на персонажите. През следващите години се раждат и сума странични проекти: три покъртващи с дебилизма си игрални филма и свързан с тях ТВ сериал, още по-фрапантно аниме, в което костенурките се изживяват като супергерои и се съединяват в гигантски робот с помощта на "мута-камъни", както и цели 17 игри, повечето от които са дело на японците от *Konami*. Някои от последните се оказват успешни не само откъм популярност, но и като качество. Така например **TMNT IV: Turtles in Time** все още се счита за едно от най-добрите заглавия в жанра на beat 'em up-ите.

В средата на 90-те интересът около френчайз започва да затихва и мнозина са убедени, че костенурките са изпели лебедовата си песен, след като *CBS* спират продукцията на сериала през 1996-та година. За щастие песимистите са опровергани, когато през 2003-та по телевизия *4Kids* тръгва нов анимационен сериал, който връща популярността на **TMNT**. Въпреки това много от феновете на първата анимация се чувстват разочаровани и озадачени от липсата на всеобщи любимци като Рокстеди и Бибоп, значителните разлики в историята (примерно Ейприл О'Нийл първоначално е асистентка на доктор Бакстър Стокман, вместо репортерка, и Сплинтър не е нинджата Хамато Йоши, а домашният му плъх) и доста постраховитият вид на костенурките. Тези несъответствия обаче си имат много просто обяснение. Вместо да използват вече изтърканите предишни концепции, създателите на новия сериал решават да върнат духа на оригиналните комикси и първоначалните идеи за персонажите.

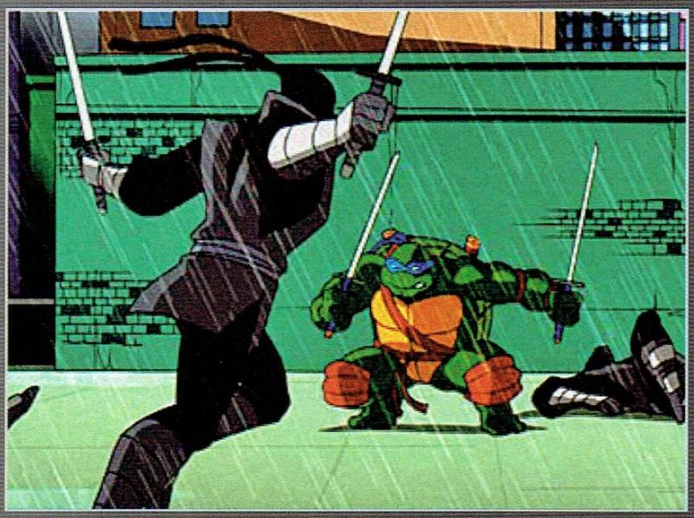
Кевин Ийстман

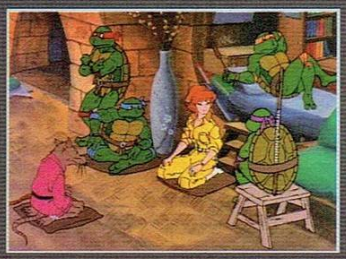
След работата си по **TMNT** Кевин Ийстман решава да намери нова посока в кариерата си и се насочва към известното комикс списание за възрастни, *Heavy Metal*. Използвайки купищата зелено, докарани му от костенурките, през 1991-ва го закупува от предишните му собственици и до ден днешен е негов главен редактор. Докато се подвизава в него се жени за любимата ни "кралица на Б-муувитата" (и ексхибиционизма) Джули Стрейн, която по-късно озвучава главната роля в анимационния филм **Heavy Metal 2000** (покрай който от *Ritual* направиха **F.A.K.K. 2**). Ийстман основава и музея Words and Pictures, посветен на комиксите, който обаче се оказва финансов провал. Все пак остатъците от проекта могат да бъдат намерени на http://www.wordsandpictures.org

В първия момент може да ти се стори, че това убива чара на **TMNT**, но ако дадеш шанс на шоуто, ще установиш, че то бързо се превръща в зарибяваща комбинация от впечатляващ (и на моменти брутален) екшън и брилянтни майтапи, която буквално издухва стария сериал, а и остава свежа доста по-дълго (чак до края на 3-ти сезон, след който все пак се забелязва неприятен спад).

На всичкото отгоре тук има реална история, която, макар и донякъде циклична, разполага с не малко дълги сюжетни линии и не страда от хроничната липса на развитие, характерна за повечето западни анимации. Пълно е със запомнящи се моменти, от няколко епични битки с далеч по-зловещия и кадърен Шредър и верния му помощник, планината от мускули Хан, до крайно забавна пародия на **Star Wars** и **Star Trek** и галактически турнир за нинджи. Самите костенурки са развити много по-добре като персонажи. Раф е силно агресивен и необуздан, Дон е с по-слаби бойни умения от останалите, но е разумен и миролюбив, Лео владее оръжията си най-добре, но трябва да се изправя пред доста предизвикателства заради лидерската си позиция, а Майки... Ами Майки си е Майки. Той винаги е бил основният източник на комедия в групата и се справя по-добре от всякога.

Препоръчвам новия сериал както на феновете на костенурките, така и на всички, на които им е дожаляло за някоя качествена западна анимация. Е, с излезлият наскоро пълнометражен филм (този път не игрален, а CG) нещата стоят доста поразлично, но с недостатъците му ще те занимае колегата Бакалов на следващата страничка от кино рубриката.





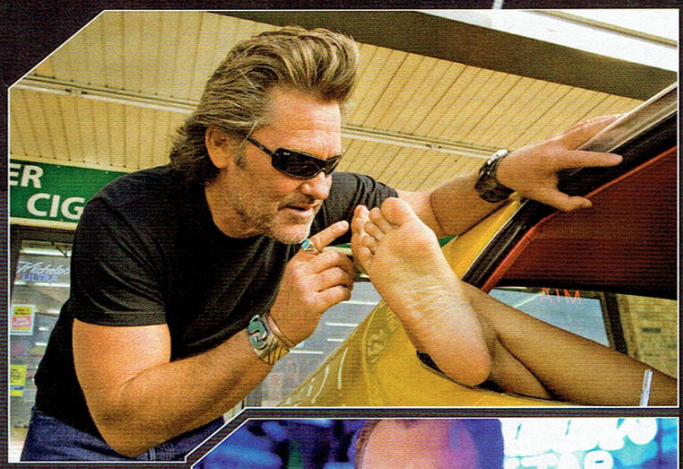
35 M 8 M 35

Карибски пирати: На края на света [Pirates of the Caribbean: At World's End]
Жанр: приключенски екшън
С участието на: Джони Деп, Джефри Ръш, Кийра Найтли, Орландо Блуум, Чоу Юн Фат, Бил Най, Джонатан Прайс, Стелан Скарсгаард, Наоми Харис
Режисьор: Гор Вербински (**Мексиканецът, Предизвестена смърт, Синоптикът**)
Сценаристи: Тед Елиът и Тери Росио
Официална страница: disney.go.com/disneypictures/pirates/atworldsend/

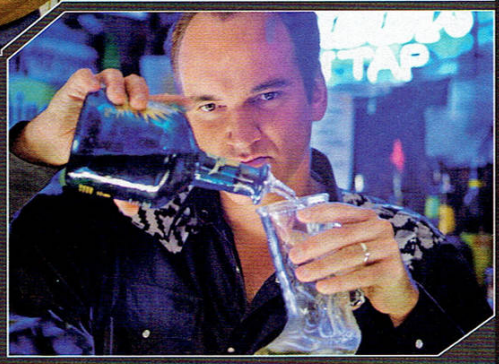
Когато майка ти е вртележка с кончета, а баща ти – водна пързалка, след чието бурно водоизпразване в една паметна нощ си се родил ти – сравнително зачукан атракцион в Дисниленд – да извървиш целия път до определението "най-добрия съвременен приключенски филм", си е постижение с грандиозни пропорции. Креативното трио Джери Брукхаймър, Гор Вербински и Джони Деп успя да превърне **Карибски пирати** в попкултурна икона, в култ с мащаби, каквито е било трудно да заподозреш в онзи незабравим миг, преди няколко години, когато капитан Джак Спароу слезе с пиянско достойнство от потъващото си корито. Най-интересното в случая е, че там, където дори неокласика от ранга на **Матрицата** се издъни с формулата "унищожително добра оригинална лента, пренаписваща в една или друга степен правилата на филммейкинга, и разточителна втора серия, разделена по равно в два филма", **Карибски пирати** с изненадващ стил успява да еволюира без да изневерява на идеите и стила си. В крайна сметка тайничкото ми зрителско желание се изпълни и **На края на света** се превърна в любимият ми от трите филма. Желанието на мистър Гор и компания да развият до край практически всеки образ, появил се на екран, включително и този на Дейви Джоунс, може да те подразни с факта, че неминуемо избутва Спароу на малко по-заден план, но – донякъде изненадващо – за мен това е по-скоро плюс на филма. Без неориентираната история с монетките от първата серия и практически несвързаните от сюжет скечове на втората, финалът на трилогията успява делово да доведе до логичен край всичките разпокъсани сюжетни нишки, да премине с изненадваща елегантност през очакваната финална екшън-вакханалия, в която – шокиращо – изкуството доминира над разточителните ефекти, и да завърти колелото на историята си, следвайки митологичното правило за цикличния сюжетен наратив, връщайки Капитан Спароу в изходна позиция. Свързвайки началото и края по начин, закодирал на всичките си сценарни нива идеята, че приказката няма да завърши никога (чисто метафорично, естествено, искрено се надявам Вербински да не си насилва късмета с четвърта серия); че пиратите – за разлика от ония страхливи путьовци, толкиновите елфи – ще си останат завинаги с нас, заедно с извратените си идеи за чест и соления дух на абсолютната свобода. А в момента, дебилно нахилен и детински щастлив от пламналите под досега ми с точно това финално послание емоции, дори се чувствам леко глупаво от факта, че трябва да порасна отново и да оценявам рецензентски подобна прекрасна приказка...

35 M 8 M 35

Бибрутално: Разходка смърт [Grindhouse: Death Proof]
Жанр: би-мууви
С участието на: Кърт Ръсел, Розарио Доусън, Ванеса Ферлито, Роуз МакГоуън, Трейси Торнс, Куентин Тарантино
Режисьор: Куентин Тарантино (**Криминале, Глутница кучета, Убий Бил**)
Сценаристи: Куентин Тарантино
Официална страница: www.grindhousemovie.net



Оставяйки настрана факта, че гениалният роден превод на заглавието (направен с конкурс, ти остави другото) ни дарява една допълнителна доза истеричен кикот, на каквато западните зрители няма да могат да се насладят, на българска земя – че и в Европа по принцип – този иначе гениален проект е безмилостно осакатен. Истината е, че въпреки идеята за два самостоятелни филма, обединени единствено от промоционалната Grindhouse-гавричка – два на цената на един – **Death Proof** (ще ме прощаваш за английския, но това с **Разходка смърт** наистина ми идва в повече) стои някак нелепо без **Planet Terror**. Както се и очакваше – Тарантино е наблегнал много повече на смешните диалози и своя придобиващ все по притеснителни измерения фетиш към боси женски стъпала и доминиращи над мъжете гърл-пауър пичета. Същинският горфест (не, не иде реч за метълския събор в Родопите) е оставен на колегата Родригез, с чиято помощ **Grindhouse** да придобие завършен вид. Така че личният ми съвет е да подтиснеш нетърпението си за няколко седмици и да изгледаш **Death Proof** и **Planet Terror** бек-ту-бек в две съсдени зали на избрания от теб мултиплекс, каквато е била и първоначалната идея на авторите му. Извън неприятното половинчато усещане, тъй наречената **Разходка** може да ти изпепели костния мозък от кеф. Долнопробен до точката на абсолютния куулнес, претъпкан с умилителни клишета и особено забавни преднамерени дефекти по лентата, кървав, възбуждащ, адреналинов, плашещо носталгичен. Припомнящ ни златните времена на кино забавлението, когато би-филмите бяха просто филмите. При това – с главно Ф. Времената на Рамбо, Командо, Снейк Плискин, Фреди Кругър, Джейсън Ворхес. Времената на кино Урвич и слънчогледовите семки (защото пуканките никога не са били соц инаф). Времената, когато секс сцените във филмите бяха задължителни, а бутафорните кървища – напълно естествени. Времената, когато не обсъждахме как режисьорът е успял да се изплъзне на рейтинг комисията и да покаже карантии и голотии, а викахме за наш'те с пълно гърло, мъкквайки гузно, когато разпоредителката дойдеше да ни направи забележка. Времената, когато за да снимаш весели долнопробни филми не беше необходимо да си ексцентричен режисьор с култов статус и пращяща по шевовете банкова сметка. **Grindhouse** е споменът за първата стъпка, която сме извървели по пътя си към циничните правещи се на елитарни киномани, каквито сме днес. Спомен за едни по-невинни и по-забавни времена, когато не говорехме за новия на Озон, а за **Рамбо 3**. А най-тъжното е, че трябваше *елитарни* кино дейци да поемат нещата в свои ръце, за да свалим смело маските на лицемерието си и да признаем, че всъщност винаги ще обичаме долнопробните филми. Ех...



Зодиак [Zodiac]
Жанр: документален трилър
С участието на: Джейк Гиленхал, Марк Ръфълоу, Робърт Дауни Джуниър, Брайън Кокс, Антъни Едуардс, Джон Карол Линч, Клое Севини, Елиас Котеас
Режисьор: Дейвид Финчър (**Пришълецът 3, Играта, Седем, Боен Клуб, Паник стая**)
Сценаристи: Джеймс Вандербилт, по романа на Робърт Грейсмит
Официална страница: www.zodiacmovie.com

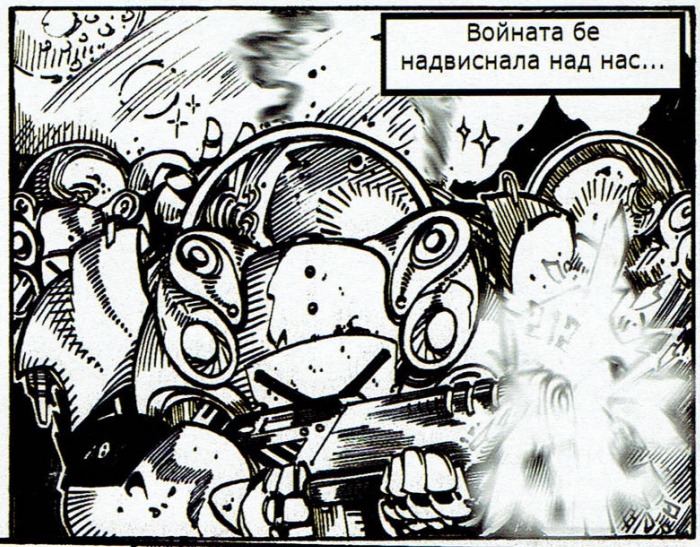
Когато си очаквал новия филм на Дейвид Финчър близо пет години – очакване, премина́ло през шокиращо звучащи проекти като **Lords of Dogtown** и **Мисията: Невъзможна 3** – беше практически невъзможно **Зодиак** да не те разочарова в една или друга степен. Първо, защото когато си доказано гениален кино творец с култов статус в хорските очи, петгодишната пауза не изглежда като възможност да си подрапаш мързеливо мъдурите, а като подготовката на твоя магнум опус, който да пренапише правилата на филммейкинга, да отнесе две кошници с Оскари и да предизвика поне три международни конфликта, една гражданска война и тридесет и девет кръчмарски сбивания. Второ, защото когато реално погледнато си създал филма-еталон по отношение на трилърите със серийните убийци и вече повече от десетилетие заглавието на **Седем** се споменава в ревюто за всяка лента, лансираща нещо по-зловещо от месечен цикъл, завръщайки се в рамките на жанра неминуемо ще ти се наложи да преборишь собствения си шедьовър. Което пък е практически невъзможно, защото въпросният **Седем** вече е толкова неизменна част от попкултурата, че в качествата му се кълнат дори и хора, които никога не са го гледали.

Поради тези две причини съм длъжен да попаря безжалостно целия ти наличен ентусиазъм с някои разкрития. Не, **Зодиак** не е по-добър от **Седем**. Не, дори и за миг не се опитва да се съревновава с него. Защото това всъщност е един разточителен, подробен и закономерно муден полу-документален филм, в чиито три часа ще налетиш на не повече от десетина трилърски минутки, целящи да те разсънят в ключовите моменти. Не, филмът няма да ти отвинти главата с неочакван финал. Финалът на филма са едни течащи по екрана надписи, стоварващи ти последната порция документални факти. **Зодиак**, в случай че някак си пропуснал да го научиш, е базиран върху едни неприятно реални разследвания, в които полицията не успява да залови практически никого и злото остава ненаказано. Признай – да гледаш тричасов филм, в който търсят сериен убиец и на финала му – включващ един иначе брилянтен сблъсък на очи – да получиш просто намек кой може би е бил извергът – е малко изнервящо. Не, трейлърът е измамен, това не е филм, в който млад гений преодолява интелектуални предизвикателства. Ребусите на Зодиак всъщност съставляват крайно незначителна част от цялата история, но от маркетинговия отдел на продукцията явно са решили да подлъжат балъците с класическа трилърска формула в рекламните материали. Не, това дори не е филм, в който да се насладиш на лудата визия на Финчър. В **Зодиак** всъщност има точно три сцени, напомнящи за лентите от миналото му – намушкването край езерото, материализиралите се в редакцията ребуси и спускащата се през облаците над моста камера.

Което – шокиращо – не ми пречи да завърша с едно: Да, филмът е добър. Добре разказана история, която не си позволява дори за миг да се отклонява от реалните факти в някакви творчески импровизации, което я прави ужасяваща по онзи ярък документален начин, свързан с осъзнаването на факта, че това, което гледаш, не е родено от факта, че Ендрю Кевин Уокър е нагълтал шепа шарени хапчета, а се е случило в действителност. И е останало ненаказано, противно на правилата за задължителното възмездие над изверга. Никой не очакваше от Финчър да ни разкаже точно такава история след дългото си мълчание. Но и никой не може да си изкриви душата, за да отрече, че за подобен ексцентричен филмов експеримент се иска немалка доза смелост, а за да не се превърне експериментът в ексцентричен провал – немалка доза талант.

Костенурките Нинджа [TMNT]
Жанр: гавра с детския ни наивитет
С гласовете на: Ъпсурт и разни други; в оригинал – Крис Евънс, Сара Мишел Гелър, Патрик Стюърт, Лорънс Фишбърн, Кевин Смит и Жанг Зъй
Режисьор: Кевин Мънроу (видео играта **Freaky Flyers**)
Сценаристи: Кевин Мънроу
Официална страница: tmnt.warnerbros.com

Воден от факта, че голяма част от осъзнатото ми детство мина под знака на легендарното по нашите географски ширини телевизионно сериалче за забавните земноводни с бойни таланти, се чувствам длъжен да кажа нещо хубаво за актуалния пълнометражен филм. Сцената с битката в дъжда беше безкрайно красива, новите технологии са си ебали майката. Сега, след като приключихме с формалностите, можем да пристъпим към същината. **Костенурките нинджа** е немотивирано тъп. На всички ни беше ясно, че шансовете да получим някакъв емблематичен манифест на новото време, прокарващ мост между анимационния романтизъм на младостта и настоящата ни зрялост, в който Микеланджело да обяснява, че "this is your life and it's ending one pizza at a time", са доста малки. Проблемът е, че очаквахме късче носталгия, облечено в съвременна визия, което да ни накара да си припомним времената, в които четирите костенурки в общи линии бяха нашият преход към културата на запада; времената, в които се роди може би най-основният ни детински култ; времената, врязали в съзнанието ни имената на Микеланджело, Донатело, Леонардо, Рафаело, Сплинтър, Шръодер, Кранк, Бибоп, Роксстеди... Е, в новите **Костенурки** няма носталгия. Има безумен – дори и като за детско филмче – сюжет, куп CGI, безумна семейна (?!) драма, никакъв хумор, изнесени на твърде заден план Микеланджело и Донатело (които са най-доброто, което земноводните някога са предлагали на човешката цивилизация, да ме извиняваш), никакъв Шръодер, Сплинтер, напомнящ за рожбата на изнасилена в тъмното от пиян котет катерица, и почти никакво ядене на пица. Ерес! Да не говорим, че в оригинал може и да е имало някакви смешки, но някакво гениално маркетингово решение ни принуждава да слушаме дублаж с ърбън импровизациите на Бат Венци и Ицо Хазарта – които може и да уважаваме безмерно, но не, техните гето лафчета нямат никакво място в рамките на точно този култ. Върнете ми парите е твърде изтъркана фраза за скандиране, но мисля да извися глас, призовавайки "Върнете ми спомените". Ще се присъединиш ли?


Войната бе надвиснала над нас...

... той я видя...

... и тя го видя...

... Кериган, либе мое...
... Джими...

ТРАС!

О, Кериган, шти скъсам крилцата!

ROLAND
О, Джими, покажи ми големият си рог!

телефони за информация

0800 11 444

480 11 44

HomeLan

интернет доставчик

На трафик

22лв.

40Mbit/s

Normal

44лв.

40Mbit/s

Минимална

22лв.

20Mbit/s

Data.BG

55лв.

56Mbit/s

Икономична

33лв.

32Mbit/s

Gold

99лв.

80Mbit/s

V.I.P.

66лв.

56Mbit/s

www.homelan.bg

ВЕЧЕ С ВКЛЮЧЕНИ
45 ДНИ БЕЗПЛАТНА ИГРА
LINEAGE® II
THE CHAOTIC THRONE
Interlude
Над 14 милиона играчи в световен мащаб
EU.LINEAGE2.COM WWW.PULSAR.BG
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
ПУЛСАР
NCSOFT
studio E & G
© 2004 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Lineage, The Chaotic Chronicle, The Chaotic Throne logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.